平成8年7月12日発行(隔週金曜日発行)
第12巻第12号(通巻251号)
昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミリーコンピュータMagazine 改題創刊第1号!!

ファミマガ64

1996 NO. 1
7月12日号
540YEN



■開発者独占インタビューで新事実が発覚
ドラゴンクエストIII

夏のSFC大収穫
スターオーシャン
ストリートファイターZERO2
実況パワフルプロ野球'96 開幕版
大貝獣物語II
海のぬし釣り

■テクニカル攻略
パイロットウイングス64

■ステージ9までを超ボリュームで解説
44ページ特大付録
スーパーマリオ64
ファンタスティック攻略ブック



Tower Dream
タワードリーム
TM
© ASCII Corp.
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
サイコロふりふり、進めや進め。
目指すは、夢のビル・キング！
サイコロの目に従いながら、土地を買い、会社をつくり、ビルを建てる。
必要なのは、知力と運と、ライバルを蹴散らすいぢわる根性！
トップ・オブ・ザ・ビル・キング！を目指して、マネーゲームのはじまり、はじまり。
リッチマン目指し、激闘!!マネーゲーム。
夢をつかむ。
新作ソフトで冒険を、夢を、とことん極めよう。
スタッフも豪華な顔ぶれが勢揃い!!
キャラクターデザイン：「しあわせのかたち」の桜玉吉
ゲームデザイン：「メタルマックス」シリーズの宮岡寛
「ドラゴンクエスト」シリーズの折尾一則
「いただきストリート」シリーズの柳沢健二
ミュージック：ラテン系パーカッショニスト・斎藤ノブ
桜玉吉の、ユニークぶっとびキャラ炸裂！
●スーパーファミコン用ソフト
8月9日㊎発売予定
価格未定
ランドマークがくっついたら、さっそく会社設立。ここから頭と腕の見せどころ。
お隣の小さな会社を吸収合体。ビルを大きくするには、タイミングと財力が必要なのだ。
運命の大逆転もあり！のラッキースロット。ハズせば一気に奈落の底…ってことも。
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



ASCii SOFT
Wizardry®
ウィザードリィ・外伝IV
胎魔の鼓動
Throb of the Demon's Heart Copyright © 1996 by Sir-tech Software, Inc.
All right reserved. Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
WIZARDRY is a series of copyrighted programs licensed
to ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc.
遥か東方の地で、神秘の戯曲が幕をあける。
THROB OF THE DEMON'S HEART
冒険に挑む。
ひとりでハマるか、みんなでハマるか。アスキーの
●スーパーファミコン用ソフト
'96年夏・発売予定
予価：¥9,800(税別)
殺戮と破壊に満ちた乱世を憂い、
神はかつて、三種の神器を以て魔族を封印し、
世を鎮めたという。
そして、再び乱世の時が巡りし今、
穏やかな日々を取り戻すべく、冒険者たちは、
三種の神器が眠る3つの塔へ向かう…。
●なんと舞台は東洋！新たなウィザードリィ・ワールドの誕生だ！
●特徴豊かな3つの塔で、壮大なマルチシナリオが展開！
●450種2000パターンの、手強いモンスターが行く手を阻む！
●両手に武器で、戦闘はますます激しく過熱する！
●ビギナー専用、レベル4からのハンデ・スタートあり！
●『ウィザードリィ・外伝III』のキャラを転生可能！
●マニュアルいらずの、オンラインマニュアル採用！
●職業によって異なる多種多彩な魔法！
●あらゆる面でパワーアップ！面白さもグレードアップ！
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
大量データ保存OK！
TURBO FILE TWIN
スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー
ターボファイルツイン
標準小売価格7,500円(税別)
※単三電池2本使用(別売)
ラクラク片手操作！
ascii Grip
RPG・シミュレーション用片手コントローラー
アスキーグリップ
標準小売価格2,480円(税別)
※ターボファイルツインは TF マークおよび、STF マークのついたスーパーファミコン用ソフトのみに対応しています。
©ASCII Corp.
新たなる感動を呼ぶドラマシリーズ、東芝EMIより登場！
CDドラマ『ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動 ドラマCDスペシャル！』(CDシングル)
第1巻：7/10発売 第2巻：8/7発売 第3巻：9/4発売〈価格：¥1,000(税別)〉


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
新ZERO伝説はここから始まる
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
TOKYO GAME SHOW 1996
東京ゲームショウ'96 ◆1996年8月22日(木)～24日(土)
●入場券：一　般 1,000円(800円)
小学生　500円(400円) ※( )内は前売価格です。
会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)
主催：CESA(コンピュータエンターテインメントソフトウエア協会)
首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、JR東日本みどりの窓口・びゅうプラザにて前売券好評発売中！
TRY NEXT

1996 7月12日号 No.1

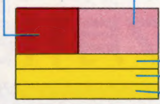
ファミマガ64 CONTENTS

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

スペック表のみかた



- 対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
- ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
- バックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
- 対戦、協力など複数同時プレイ人数（最大）を表記。
- 使用可能な周辺機器を表記。

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長／高島寿洋　●副編集長／曽根文詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕浅利麗・石原郁与・木村輝彦・五野上良法・佐藤治男・豊田恵・藤岡浩・山本真一　●アシスタント／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・鹿沼広美・川島圭介・木村優子・越塚正典・佐藤健・下山進一郎・中谷至・松村浩次・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲也　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久　●スタッフ／池田菜採・大内隆・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・玉川典由・伴勝・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／牛澤千典・大平典子・金子昭子・工藤一樹・駒形友美・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・筒井亨平・富井好史　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐藤祥子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁　●デザイン／今村奈緒美・太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社

NEW!!

HYPER新作リリース予報

6月28日～7月11日

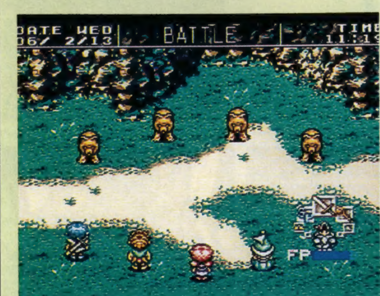
発売が直前に迫るゲームソフトのデータと、編集部でプレイした率直な評価や感想をまとめて紹介。ソフト購入の参考にしてほしいぞ。

トラバース

バンプレスト
6月28日発売予定
7800円

SFC ロールプレイング 32M
バックアップ(最大2)

シナリオがたくさんあるRPG



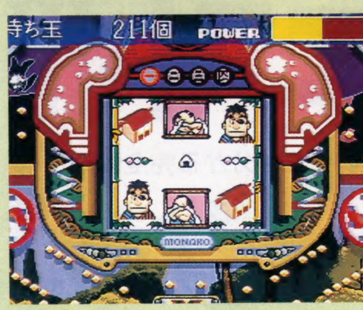
クォータービューで進めていくRPG。ゲームの世界各地で発生する大小、約40のイベントをクリアしていく。クリアする順番は決まってなく、プレイヤーが作っていく。

Palar mini2

日本テレネット
6月28日発売予定
4900円

SFC パチンコ 8M
パスワード

新台2機種を実戦感覚で研究



シリーズ第2弾のパチンコゲーム。「CRヤジキタ」と「CRフルーツパッション」の2機種が収録されている。釘の調整が3段階に調節できるので実戦攻略にはバッチリ。

西陣パチンコ物語

ケイエスエス
6月28日発売予定
10800円

SFC パチンコ 16M
パスワード

西陣のパチンコ台を堪能できる



西陣の実機パチンコを集めたシリーズの第2弾。今回は「CR撃墜王」「CRエーストレイン」「CRチキチキドリームR」「ハニーフラッシュ」の4機種を収録している。

SDウルトラバトル ウルトラマン伝説

バンダイ
6月28日発売予定
3980円

SFC アクション 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可

マンとレッドキングが大格闘だ



ウルトラマンとバルタン星人、レッドキングの3体から1体を選んで戦っていく格闘アクション。プレイヤーの戦い方でキャラクタの強さが変化するのが特徴。

空想科学世界ガリバーボーイ

バンダイ
6月28日発売予定
7800円

SFC アクション 12M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可

アニメが原作のアクション



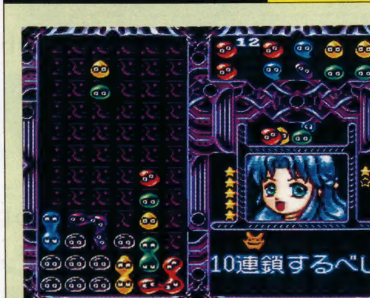
テレビアニメで放映されていた同名タイトルのストーリーをモチーフにしたアクション。攻撃や体力値のことなる"ガリバー""エジソン""ミスティー"を使いわける。

す～ぱ～なぞぷよ通

コンパイル
6月28日発売予定
9800円

SFC パズル 12M
最大2人同時プレイ可

人気のパズルゲームだ



"ぷよぷよ"の消し方や連鎖の方法を問題形式にしたゲーム。問題数は前作より50問以上増え、約300問用意されている。登場するキャラクタも総勢38体に増えた。

パズル 忍たま乱太郎

カルチャーブレーン
6月28日発売予定
6980円

SFC　アクションパズル 8M
最大2人同時プレイ可

落下するパネルを消すパズル



2つ1組で落ちてくるパネルを回転、分離させて消していく。一度にたくさんのパネルを消して、一定以上の点数を取ると相手に対して攻撃できる、特殊パネルがある。

ぽいぽい忍者ワールド

バンダイ
6月28日発売予定
3980円

SFC　アクション 4M
バックアップ(最大1)
最大5人同時プレイ可

物を投げて相手の陣地を壊せ!



手裏剣や爆弾など5種類のアイテムを使って相手の陣地を破壊するか、体力を0にするアクションゲーム。マルチプレイヤー5をつなげば、4人対戦プレイも可能。

SDウルトラバトル セブン伝説

バンダイ
6月28日発売予定
3980円

SFC　アクション 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可

セブンやエレキングを育てろ!



ウルトラセブン、キングジョー、エレキングの中から1体選んで戦う格闘アクション。ゲームは『ウルトラマン伝説』と同じ。2P対戦で相手に勝てば必殺技が奪える。

アフターケア 先週発売されたN64タイトル

とうとう発売されたN64。まだ発売されたソフトは3本だが、N64の性能を十二分に体験できるものばかり。その3本のソフトを、前回に続いて今回も紹介していく。ほしいN64のソフトはあるかな?

スーパーマリオ64

N64　アクション 64M
バックアップ(最大4)
任天堂
6月23日発売
9800円

人気キャラのマリオがN64のソフトとして、すべてのキャラをポリゴンで表現した3Dアクションゲームになった。

パイロットウイングス64

N64　シミュレーション 64M
バックアップ(最大1)
任天堂
6月23日発売
9800円

ジャイロコプターやハンググライダーなどのフライトシミュレータ。「3Dスティック」で微妙な操作感を実現。

最強羽生将棋

N64　将棋 64M
バックアップ(最大1)
コントローラパック
セタ
6月23日発売
9800円

N64の機能をコンピュータの思考速度につぎ込んだ将棋ソフト。羽生七冠王の棋譜約600局を収録している。

ファミマガ64 イチ押しソフトガイド

今回から新企画として、発売間近のソフトを買いたいかどうかの調査を、ファミマガ64編集部のすべての編集部員におこなった。その結果が左の表だ。やはり、話題のN64の発売で、『スーパーマリオ64』と『パイロットウイングス64』に注目が集まっている。特に、『スーパーマリオ64』が王者のごとしと言う感じのイチ押しソフト。同じくN64ソフトの『パイロットウイングス64』は、マリオほど見た目にハデなソフトではなく、実際にプレイすると良さがわかるもののようで、実際にプレイした人の購入にチェックが入っている。それ以外のものだと、SFCの『トラバース』に興味が集まっているようだ。ただし、N64の影に隠れてしまったためなのか、様子見の人もかなりいるようだ。また、パズルゲームの『す～ぱ～なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛記』にも固定ファンのチェックが入っている。

編集部での購入希望調査

タイトル	好きなジャンル	最近の好きなゲームソフト	西陣パチンコ物語2	す～ぱ～なぞぷよ通	Parlor! Mini2	空想世界ガリバーボーイ	トラバース	SDウルトラバトル ウルトラ伝説	SDウルトラバトル セブン伝説	ぽいぽい忍者ワールド	パズル 忍たま乱太郎	スーパーマリオ64	パイロットウイングス64	最強羽生将棋
高島	RPG派	ポケットモンスター(GB)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	◎	○	—
豊田	RPG派	トレジャーハンターG	—	—	—	△	△	—	—	—	—	◎	—	—
五野上	RPG派	真・女神転生 デビルサマナー(ST)	—	—	—	—	△	—	—	—	—	◎	◎	—
松村	RPG派	不思議のダンジョン2風来のシレン(SFC)	—	—	—	—	△	—	—	—	—	—	—	—
吉田	RPG派	ごきんじょ冒険隊(SFC)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△	—	—
鹿沼	RPG派	不思議のダンジョン2風来のシレン(SFC)	—	△	—	—	△	—	—	—	—	○	△	—
石原	シミュレーション派	スーパーファミスタ5(SFC)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	◎	○	—
藤岡	シミュレーション派	第4次スーパーロボット大戦S(PS)	—	—	—	—	○	—	—	—	—	◎	—	—
興津	シミュレーション派	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!(ST)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
越塚	シミュレーション派	魔装機神(SFC)	—	△	—	—	△	—	—	—	—	○	—	—
木村(優)	シミュレーション派	アンジェリーク(SFC)	—	—	—	—	○	—	—	—	—	△	—	—
曽根	アクション派	スーパーマリオ64(N64)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—
佐藤(治)	シューティング派	海腹川背(SFC)	—	△	—	—	—	—	—	—	—	◎	◎	△
木村(輝)	その他	ダービースタリオン96(SFC)	△	△	△	△	○	△	△	△	△	◎	○	△
加藤	その他	スーパーマリオ64(N64)	—	—	—	—	○	—	—	—	—	◎	◎	—
浅利	その他	星のカービィスーパーデラックス(SFC)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	◎	◎	—
川島	その他	バイオハザード(PS)	—	○	—	△	○	—	—	—	—	◎	—	—
中谷	その他	ガングリフォン(ST)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△
佐藤(健)	その他	同級生2(パソコン)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—
下山	その他	スーパーファミスタ5(SFC)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	△

※表中の◎印はぜったい買うソフト、○印は買いたいソフト、△印は気になるけど様子見のソフトです。

N64

スーパーマリオ64

任天堂　6月23日発売　9800円

ファミマガ64イチ押し!!	絶対買う!!	買いたい	様子見
	10	4	2

家庭用ゲームの金字塔。『マリオ』シリーズの最新作。今回の冒険は、ポリゴンで表現された3Dの世界。

Check! ココがおもしろい

柱の向こうをのぞこうと体を動かしてしまう

初めは戸惑いながらおこなっていた視点変更。でもコースをバリバリ進むうちに知らずと慣れてきて、今はもう走りながらグリグリとできるレベルにまで達してきている。慣れって怖い。でもそれ以上にマリオはスゴイと思う。

というのも、そこまで慣れてきたにもかかわらず、やっちゃうんだなぁ～、奥をのぞき込むってヤツを。視点変更をしていて、それ以上もう視点が動かないというところまできてしまうと、その先を見たくて、画面の奥や物陰をつい目で追ってしまう。そのうち首まで動かし、ついには体までねじってしまう始末。まぁ、それだけこの『マリオ』の世界に入り込めるってことなんだけど、はたから見ている人にすれば、笑いの対象以外の何者でもない。恥ずかしいと感じながら一時は我に帰るんだけど、気づくとまた奥をのぞき込んでいて、もう治そうにも治る気配すらない。自分をこんなふうにしてくれたマリオに、やってくれたぜ！　って感じかな。（川島圭介／総プレイ時間50時間）



ズームインで下をのぞくとき、自分も体を乗り出している人って多いだろうね

ギャラリーを沸かせるアクションに拍手！

実際にプレイするときって、タダのジャンプ以外のアクションはほとんど必要なし。でもこのゲーム、とにかくアクションの種類が豊富にあるでしょ。これがまた、異常にゲーマー魂をくすぐるんですよね。例えば、コースの絵に入るとき。普通、ジャンプして入るんですよ。で、だんだん芸に走るようになってくる、と。オレの場合、まずヘッドスライディング入りから火がつきました。その後、3段跳びヘッド入り、ダッシュ横宙入りと加熱していき、さらに熱い飛び込みを発見せんと鼻血を吹くほど考えましたね。今はピーチ姫の隠しコースにノンストップ幅跳び入りがお気に入り。タダの自己満足だけど、気分いいし、ギャラリーも沸くし、楽しいんだな。

かといって、そんな「芸」がないと楽しめないかって言うと、全然そんなことないし。ロクにまっすぐ走れない、アクションがカラッきしな編集部員も、楽しく遊んでますよ。初心者にはうまくなるまでの過程が楽しいし、実際それほど難しくない、いいバランスだと思いますね。んで、ある程度上達したら、今度は「魅せる」プレイが楽しくなってくる。スライダーを後ろ向きに滑ってみたり、スライダーの手すりに股間をこすりつけてみたり、ってね。でもこのゲーム、家庭用で良かったなぁ。ゲーセンだったら、バカやって死にまくり、モリモリ小遣い吸い上げられてましたよ。もぉ、ケツの毛まで抜かれて鼻血も出ないほど。（佐藤治男／総プレイ時間30時間）



どーでもいい〝ワザ〟に走るってのも楽しい！

俺のマリオはスライダーフリーク

任天堂がリリースするゲームに共通している（と俺が勝手に思っている）のは、絶妙なゲームバランスと充実した「ミニゲーム」だ。とりわけ一連のタイムアタックものの〝熱さ〟は、ときにゲーム本編そっちのけで熱中してしまう奇妙な魅力がある。もちろん、それについてはこの『スーパーマリオ64』も例外ではない。俺は『マリオカート』で血管が切れるほどドリフトに精を出し、『星のカービィスーパーデラックス』では、グルメレースに没頭した。そんな「炎のタイムアタッカー」を、任天堂はまたもや本気にさせてしまったのだ。俺はいまここに断言する。『マリオ64』は、スライダーのタイムアタックを遊ぶためにこの世に生まれたと。

今日も編集部のマリオは猛スピードでかっとばす。研究されていく（ピーチのかくれスライダー）コースレイアウト、ライン取り、そしてショートカット。めまぐるしくぬり変えられるベストタイム。切磋琢磨の中で生まれる新たな方法論。すべては「トップスベリスト（最高にすべりのうまいヤツ）」の称号のために…。（木村輝彦／総プレイ時間10時間※ただし、そのうち8時間はスライダー）



トップスベリストの熱いすべりは、次号でバッチリお伝えする（予定）ぞ！

その他の意見

●自由度が高く、慣れるほどアクションが多彩に使えるようになる。
●ただウロウロしているだけでも楽しい。ちょっと遊んでみようって感じでもプレイできる。
●ほかの次世代機のポリゴンゲームとは異なり、視点移動のときにドットのちらつきがなかったり、アップになってもテクスチャーの粗さが目立たない辺り、N64のグラフィックのパワーを感じさせてくれる。素直に感動できる。
●まだ見ているだけだが、自分のしたいことができそうなので面白そう。あの空間の中で自由に遊んでいる感覚は、私のもとめていたもの。
●さわっているだけで楽しくなるソフト。別にムリしなくても先に進む必要性のなさがウリでは。マリオの成長＋プレイヤーの成長＝アクションが増える。つまり先に進めるようになって楽しい的な、成長スタイルを見ていて楽しくなってくると思う。
●スイッチの情報が少なすぎる。
●視点変更をもっと自由にしてほしかった。
●ここで、この視点で見たいというときに限って、ジュゲムのカメラが回ってくれない。
●視点の変更がいやな感じ。先の方向が見づらい。

●メーカーから一言

編集部の方々も仕事そっちのけでハマって下さっているようで、うれしく思います。読者の皆さんも、奥をのぞいたり、タイムアタックを楽しんで下さい。（任天堂／本郷）

N64
パイロットウイングス64

任天堂　6月23日発売　9800円

ファミマガ64イチ押し!!	絶対買う!!	買いたい	様子見
	4	5	1

全7種類のスカイスポーツが楽しめるフライトシミュレーション。3Dの大空を自由自在に飛び回れる。

Check! ココがおもしろい

3Dスティックはゆっくり慎重に倒せ

フライトシミュレーションというと「複雑な操作を要求される」と思いがちだが、『パイロット〜』の操作法は、いたってシンプル。空を飛ぶのに必要なボタンは2つのみ。そのため、ボタン系の操作はすぐに指先が自然に順応してくれる。

ただし、3Dスティックでの操作には慣れが必要。最初の頃は十字ボタンのクセが抜けないのか、3Dスティックを限界まで倒してしまいがち。特に、ロケットベルトでは、3Dスティックを半分前に倒す状態が重要なテクニックになる。最初の頃はソレができなくて…。しかたなく、スティックをいっぱいに倒しても半倒しの状態にしかならないように、3Dスティックに紙を挟んで対処する始末。苦肉の紙挟みを続けて数時間後、ようやく3Dスティックを注意深く倒すと半倒し状態を自然に維持できるようになると、ウソのようにスムーズな操縦が可能になって、自分でも驚き。ボタンと3Dスティックのたった3種類の操作システムで、スカイブルーの大空に溶けこむことができるようになった。

ゲーム内容は、4つのクラスに設定されたタスク（課題）をクリアしていくという、操作法と同じくシンプルなもの。ところが、このタスクの難易度（特に後半）がハンパじゃない。苦行といっても差し支えないほどだ。爽快に大空を飛び回るゲームなのにストレスはたまる一方。その厳しさに編集部で購入したばかりのN64コントローラを何度放り投げたことか…。でも、何度失敗しても、また同じタスクをプレイしてしまう。ほとんど無限地獄の修行状態。だからこそ、タスクをクリアしたときの快感は悟りの境地。苦行に反比例して大きくなるワケ。プレイするたびに、自分のテクニックが上達していく瞬間を実感できる。（加藤則康／総プレイ時間50時間）



●50時間の成果がこれだ!! コントローラを放り投げた回数はヒ・ミ・ツ

自分だけのお散歩ルートを探せ

『パイロットウイングス64』の楽しみは、やっぱりタスクをサボってきままな空のお散歩。このゲームはある空間を自由に飛び回れるのが特徴。その中であれば何の制約も受けずに行動できる。用意されている4つの島も単なる飛行練習スペースではなく、それぞれに観光名所があるのだ。

ホリディアイランドでのいちばんのお気に入りはゴルフ場。芝生のきれいな平坦なコース。見通しもよくてビギナーの私にはピッタリのレイアウト。クレッセン島は美しい砂浜に沿って飛ぶのが気持ちよかった。エバーフロスト島ではクジラの家族に出会えるポイントがあるのだ。いちばん大きいリトルステイツはアメリカ合衆国がモデル。見どころがたくさんあってほんとに飽きない。自由の女神やグランドキャニオン、ゴールデン・ゲート・ブリッジなどがおすすめ。（TUCK佐藤／総プレイ時間24時間）



●狭い谷間をうまく通り抜けるとどこから拍手と喝采が。思わずガッツポーズ

その他の意見

●3Dの地形を飛び回るのは快感。タスクの要素もいろいろあって楽しめる。玄人好みのシブゲーだろう。長く遊べる1本だ。

●隠し的な要素が少ない。普通いかないところを飛んだら、意外な地形や物があるとよかった。

●メーカーから一言

クリアではなく、空を自由に飛んでいるだけで楽しいゲームを作ろうというのが開発の目的にあったので、空中散歩を楽しんでいただければうれしいですね。（任天堂／本郷）

SUPER MARIO CLUB スーパーマリオクラブ

任天堂の社員と無作為に選ばれた一般ユーザーが実際にプレイ。そのときのグラフィック、満足度などの評価点をもとに、一定基準をクリアした「お勧めソフト」を紹介していくぞ。

スーパーマリオ64　総合評価 ★★★★★★★★★

『スーパーマリオ64』に登場するキャラクタや立体空間はN64ならではのポリゴンの手法で表現されており、今までとは違った新しいマリオの世界観が楽しめる。また、3Dスティックを使ってマリオを好きな方向に好きな速度で動かせる操作感が斬新で、マリオを自由に動かすだけでも楽しい。長所としては、マリオのアクションが多彩で活き活きと行かされる。また、ステージ構成がシリーズを踏襲しており、立体的な仕掛けが多数用意されている。短所としては、看板やキノピオに話しかけるとき、当たり判定がわかりにくい。

パイロットウイングス64　総合評価 ★★★★★★★

3Dポリゴンで構成された世界は美しく見た目の印象が良い。パーフェクトを取ったときなど、演出不足と感じられるところもあるが、各ステージのクリア方法はさまざまで、また『バードマン』のエクストラステージも用意されているなど変化あり、楽しめる内容になっている。操作説明やヒント、ビギナークラスは比較的簡単で、手軽に空を飛ぶことを疑似体験できる。また、通常ステージのほかにエキストラステージがあるなど変化があり、楽しめる。

ナビゲータ・プロフィール

川島圭介　マリオが編集部一ウマイ。最近CR-Vを現金購入。
木村輝彦　ミニ四駆マニア。スーファミターボの記事を担当。
佐藤治男　マリオ64攻略班長。他誌の攻略を見て優越感に浸る。
加藤則康　堅実な攻略記事には定評がある。RPG攻略が多い。
佐藤健　E3帰りの洋ゲー好き。パソコンゲームも好きらしい。

衝撃特報



ドラゴンクエストIII　そして伝説へ・・・

スーパーファミコンで蘇る『ドラクエIII』。最新の画面写真と写真だけでは分からないホットな情報を『ドラクエ』開発者への直撃インタビューで徹底解説。

エニックス
発売日未定　価格未定

SFC	ロールプレイング 容量未定
バックアップ（セーブ数未定）	

グラフィック、サウンド、シナリオ すべてが一新された!!



◀物語の基本は変わらないが、新たな町やイベントが追加されるらしいぞ

『ドラクエ』シリーズ最新作 名作『III』が進化して登場!!

『ドラゴンクエスト』（以下『ドラクエ』）といえば、首を長〜くして新作を待つのがお約束（？）になっていたが…。『ドラクエVI』発売後、早くも最新作が登場!! まだFCが現役バリバリだった8年前に日本中を席巻した『ドラクエIII』が、新たに生まれ変わり『スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII』（以下『SFC　ドラクエIII』）として発売される。

グラフィックやサウンドはもちろん！　シナリオも細部まで練り直された新たな『ドラクエIII』だ。FC版をプレイした人もそうじゃない人も『ドラクエ』ファン、RPGファンには見逃せない『SFC　ドラクエIII』を紹介!!

SFC

独占開発者インタビューと新着画面から『III』驚異の事実に肉薄!!



ハートビート 代表取締役
山名 学さん

アニメーションするモンスターとの戦闘は『VI』以上の臨場感です

グラフィックデザイナー
眞島 真太郎さん

『ドラクエ』シリーズは変化ではなく進化するゲームなんです

『ドラクエ』の原点ロト3部作とは

FC時代から現在まで全6作品が発売されている『ドラクエ』シリーズだが、一作めから『III』までは「ロト3部作」と呼ばれ、勇者ロトにまつわる伝説の雄大なストーリーになっている。ここで、『SFC ドラクエIII』をプレイするための参考知識として、「ロト3部作」の簡単なストーリーとシステムを解説しよう。

ドラゴンクエストI

はるか昔、闇の魔王を封印した伝説の勇者ロト。その血を引く主人公が、魔物にさらわれたローラ姫を救出し竜王を打ち倒すために1人で冒険へ旅立つ。モンスターや魔法などの名称やシステムはこの後のシリーズに継承されているものも少なくない。まさに『ドラクエ』シリーズの原点だ。



孤軍奮闘の『I』。すべての伝説の始まり

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

『I』から100年後の世界が舞台。主人公のローレシアの王子は『I』の主人公とローラ姫の子孫にあたる。冒険の途中でサマルトリアの王子とムーンブルクの王女の2人が仲間に加わり、3人によるパーティ制が導入された。『I』の4倍のマップを移動するため、時の扉や船が初登場した。



『II』で『ドラクエ』の人気を不動のものに

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

「ロト3部作」の完結編として、ロト伝説の発祥が明らかにされる。『I』よりも前の時代が冒険の舞台として登場。主人公は、アリアハンの勇士オルテガの息子だ。『VI』でも重要なシステムだった転職システムが初めて導入された。その他、詳しいシステムについては次のページで解説。



発売当時、社会現象にまでなった『III』

見下ろし画面だけじゃない!! 斬新なグラフィックを見よ!!

「『SFC ドラクエIII』がSFCソフトとして新たに開発されるということで、グラフィックがよくなるのも当然じゃん」などと侮ってはいけない。まずは左の画面写真をじっくりと見てもらいたい。グラフィックのクオリティは『VI』以上のでき映えだ。そのなかでもパーティが村に入ろうとしている画面では、背景に鬱蒼と繁る森が描き加えられている。フィールド画面は見下ろしオンリーだった『ドラクエ』シリーズだけど、横から見た森のグラフィックが背景として描き加えられている。それが違和感なくマッチしているよね。



妖しく揺れるかがり火が不気味だよね

城のかがり火が水面にゆれる



パーティの最後尾を歩いているのは遊び人!?

背景の森に注目!!



森のなかの小さな村って感じがよく出てるよね。森以外にどんな背景があるのか？ 早く見てみた〜い!!



今回の冒険のスタート地点となるアリアハンの城だ。早くプレイしたいね

『III』のシステムを総チェック!!

シリーズが重ねられるにつれ、新たなシステムが導入されていく『ドラクエ』シリーズ。FC版の『III』でも新たなシステムがイロイロと導入され、その後のシリーズにも継承され影響を与えてきた。『SFC ドラクエIII』でも、それらのシステムが改良され取り入れられている。ここでは、『III』のシステムを総点検してみるぞ。



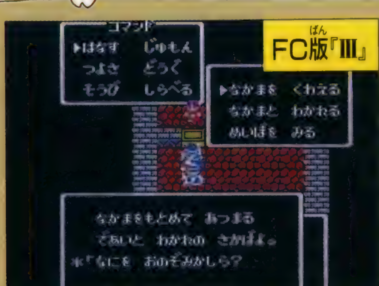
新たなシステムの追加が『ドラクエ』の魅力だ



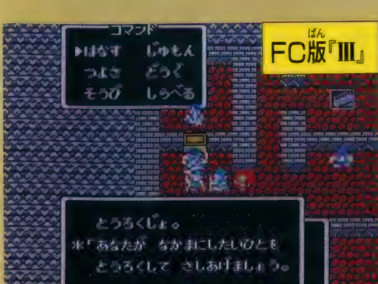
『VI』では転職システムがバージョンアップ!!

転職システム

『VI』にも導入されていた転職システムが初めて登場したのは『III』であった。転職可能な職業は「戦士」「僧侶」「魔法使い」「武闘家」「商人」「遊び人」「賢者」の7種類だ。転職は「転職の神殿」で行う。転職するとレベル1になってしまうが、前の職業の能力はそのままなので、僧侶から戦士に転職すれば、魔法も使える戦士として活躍することができる。今回『SFC ドラクエIII』でも転職システムは健在。職業の種類についてはまだ未定。新たな職業が増えて欲しいところだよね…？



やっぱり一番魅力的な職業は「遊び人」だよね



職業が重要な意味をもっていた!?

個性がイロイロ



奥行きのある戦闘画面でモンスターが動き回る

戦闘画面は『VI』同様にスケルトンウィンドウを採用したうえで、新たにシステムが練り直されている。また、草原や海といったモンスターとの戦闘が行われるフィールドの背景は『VI』とはまったくの別モノに。新たに細かく立体的に描き下ろされている。今にも崩れそうな波頭や遠く湾曲している地平線から戦闘画面の動きと奥行きを実感できるはずだ。モンスターが本当に3次元の空間からプレイヤーに襲いかかってきそうな迫力だよね。



モンスターより大波のほうが怖い!?



背景に奥行きがあるので、画面全体の印象が今まで以上にも広く感じられる

プレイヤーを襲うモンスターアクション

描き下ろされたのは背景だけじゃない!! モンスターのグラフィックも『SFC ドラクエIII』用に新たに描き起こされたものだ。『VI』から導入されたモンスターの攻撃アニメーションももちろんある。単純にモンスターが動くだけでなく、大きなアクションでアニメーションしてプレイヤーに襲いかかってくるぞ。さらに、1つのモンスターに複数のアニメーションが用意され、グラフィックとアニメーションの両方がグレードアップしているんだ。

モンスターも華麗にお色直し


残念ながら今回はモンスターの動いているグラフィックはナシ。いったいどんな動きを見せてくれるのか

時間経過で昼から夜へ

フィールドを移動することで時間が経過し、昼から夜さらに昼へと変化していく。『ドラクエ』シリーズではおなじみのシステムも、もともと『ドラクエIII』から始まったものだ。昼と夜の変化は、グラフィックが変化するだけでなく、出現するモンスターが異なったり、町のなかでの人々の会話の内容が変化したりする。また、夜しか見られないイベントも存在した。


同じ場所でも昼と夜では印象が…

昼　夜


夜の静けさがヒシヒシと感じられる

闘技場システム

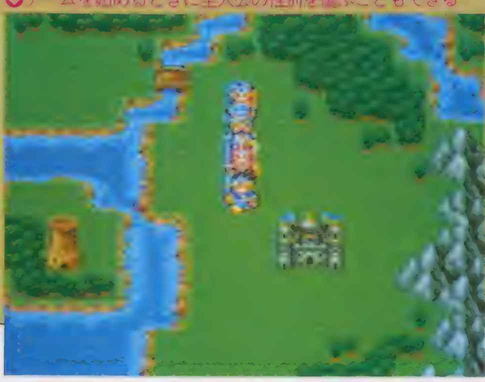
闘技場に出現する4体のモンスターのなかから最後まで生き残るモンスターにお金を懸けるギャンブル。一攫千金を狙うカジノの前身がこの「闘技場」だ。『SFC ドラクエIII』にも闘技場は当然存在するぞ。



闘技場も冒険の楽しみの1つだよね

4人パーティ制

今や『ドラクエ』の基本ともいえる4人パーティ制も『III』から始まったもの。最初の町のルイーダの酒場の2階で登録を済ませれば、パーティのメンバーを入れ換えることも可能だ。


ゲームを始めるときに主人公の性別を選ぶこともできる

驚きの新事実も飛び出した

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ・・・

独占 開発者インタビュー



グラフィックデザイナー
眞島 真太郎さん

1965年生まれ。'85年に「地球戦士ライーザ」でデビュー。代表作に「JESUS Ⅰ、Ⅱ」「卒業」「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ、Ⅵ」など。



メインプログラマー
山名 学さん

1965年生まれ。『ドラゴンクエストⅢ』よりシリーズのプログラムを手がける。他作品には「弟切草」など。㈲ハートビート代表取締役。

『ドラクエ』シリーズのメインプログラマーである山名さんが社長を務める㈲ハートビートの会議室で、山名さんとグラフィックデザイナーの眞島さんから『SFCドラクエⅢ』のマル秘情報をキャッチ!! 画面写真だけでは伝わってこない「サウンド」や「アニメーション」について『SFCドラクエⅢ』を制作している本人からナマで聞くことができた。『ファミマガ64』でしか読めない貴重な情報をじっくりと味わって欲しい。果たして『SFC ドラクエⅢ』がいったいどんなゲームになるのか!? このインタビューのなかから、その片鱗をかいま見ることができるはずだ。

モンスターが生きているみたいに自然にアニメーションします

—最初はグラフィックについてお聞きしたいと思います。『ドラクエ』のグラフィックには、独特の質感があると思うのですが?

眞島 『Ⅲ』をSFCで作ることが決定したときに、まず考えたのは「何が『ドラクエ』のグラフィックか?」ということです。シリーズを重ねてきて、皆さんの心にも『ドラクエ』の世界観が培われていると思いますから。

—『ドラクエ』らしい森や草の緑、建物の雰囲気とかですね。

眞島 シリーズである以上、そのイメージを壊すわけにもいかない。かといって、『Ⅵ』や『Ⅰ・Ⅱ』と同じでもダメ。『Ⅲ』を作るに当たって、僕たちは『Ⅵ』で「やれなかったこと」「やりきれなかったこと」をもう一度洗い直したんです。『ドラクエ』は「変化」じゃなくて、常に「進化」していくゲームですから、『ドラクエ』らしい進化をした世界表現にしなければならないわけです。

山名 さらに、分かりやすいグラフィックというのも、心がけています。グラフィック上で表現されているものが何であるか、ということがわからないような不親切なゲームは作りたくないですからね。小さくてもそれが何だかわかるグラフィックが必要なんです。その場所が歩ける場所なのか、進入できるのか、また調べることができるのかということが、見た目でわかりやすいグラフィックにしないといけない。ただ「見せ場がある」とかグラフィックのすごさを見せつけるだけでは、おもしろい作品にはならないと思うんです。必要な条件を満たしたうえですごいグラフィックにしたいなと。

—戦闘シーンでは、やっぱりアニメーションが大きな変更点になるんですか?

眞島 アニメーションのグラフィックパターンは『Ⅵ』の比じゃないですよ。モンスターがさらに動きまくります。それも、おもしろくネ。『Ⅵ』では、1つのモンスターのグラフィックは1種類だけだったんですが、『Ⅲ』では1つのモンスターに複数のアニメーションが用意されています。

山名 『Ⅲ』のモンスターアニメーションのコンセプトは、「モンスターがまるで生きているようにしよう」というものなんです。モンスターの動きが自然にアニメーションをするように、1つ1つ練り込んで考えましたから、モンスターとの戦闘では、皆さんに「怖い」と思ってもらえるものになっています。

眞島 臨場感のある戦闘を演出したい。ゲームのストーリーの流れのなかで、自然な形で戦闘に突入し、自然な感じでモンスターが動き回るようにしたいんですよ。実際に作っていて、アニメーションシーンのプログラムにはかなりの時間をかけています。

山名 僕らとしてもこの『Ⅲ』がSFCというハードでは最後の作品になるかもしれませんから…。SFCのハード機能を極限まで使い尽くした、SFCの集大成的な作品にしたいんです。SFCが出てきた時には技術的に不可能だったことも、プログラム技術が進んで今ならできる表現というのがたくさんあるわけです。そういったモノをすべて利用して『SFCドラクエⅢ』を1つの作品に仕上げようと思ってます。



⇨モンスターのアニメーションを早くみたいぞ。見た〜い



開発中にもかかわらず「ファミマガ64」読者のためにインタビューに答えてくれたぞ

臨場感へのこだわりが音とアニメーションの追求になった

――今回SFCで新たに制作されるということで、当然のことながらサウンドも「進化」すると思うのですが？

山名 先ほど戦闘での臨場感についてお話しましたが、『III』では作品全般にわたって臨場感にトコトンこだわっていきます。そこで注目したのが「音」なんです。僕たちは「音のアニメーション」って呼んでいるんですが…。

――音が動き回るんですか？

眞島 いえいえ(笑)。例えばスライムナイトが剣を振り下ろす時に「バシッ」っていう効果音が入りますよね。あれは、モンスターの動きに合わせて効果音を入れているんです。効果音で臨場感をだせばだすほど、モンスターがより生きてきますから。今回の『III』ではモンスターが動くときのアニメーションを1コマ1コマ時間を計り、動きに合わせて効果音を入れてます。音のコマ割りとでも言うのかな、0コンマ何秒の単位で動きと音を合わせていくんです。モンスターのアニメーションと効果音がピタッと合うようにね。

――「音のアニメーション」というのは、グラフィックの動きとサウンドがリンクしているということなんですね。

山名 次世代機にしろSFCにせよ、ゲームの表現方法はやっぱり「グラフィックとサウンド」なんです。SFCは次世代機に比べるとサウンドとグラフィックの面で劣るといわれますが「やろうと思えばここまでできる」ということを証明してみせますよ。とにかく絵にも音にもこだわってます。

眞島 『III』でもモンスターが飛び跳ねたり、羽ばたいたりするんですが、些細なことかもしれませんけど、着地したときの「ドスン」という音や羽の「バサバサ」っていう音もモンスターの種類によって違います。キメラとおおがらすでは身体の大きさや形が違うわけですから、羽の音を変えたほうが臨場感がでます。ゴーレムとスライムがジャンプしたときの効果音なども変えたほうがいいですよね。

山名 シリーズのイメージを壊さないためにも、レベルアップや戦闘に入るときの記号としての効果音はシリーズを継承したものになってますがいわゆる「生音」、自然のなかで発生する音に関しては、自然に聞こえてくるようにタイミングや音質を追求しています。

――じゃあ、実際に音を採取したりしているんですか？

山名 ええやってます。マイクをもって風の音を採取したり、コップを壊したりしてますよ。波の音なんて、「ソバ」殻を容器に入れてサンプリングしました。いい音を取るためだったら何でもやりますよ。

――それだけサウンドにこだわると容量もかなり使いますよね

山名 サウンドに関しては、効果音だけでなくBGMも追加されてますから。今回の『III』では、昼と夜でBGMのアレンジが違うんです。昼はハデな雰囲気なのに、夜は静かな曲調とか。やっぱり、夜は夜らしい雰囲気があるじゃないですか。人影が少なくて、静まり返ったちょっと恐ろしげな雰囲気の…そういった空気みたいなのを表現したいんです。グラフィックに関しても、単にコントラストを変えて昼から夜にするんじゃなくて、夜用のグラフィックを用意しています。そういったところまで表現しようとすると、容量はもちろん大きくなります。いま予定している容量は一応決まっているのですが、それでもし足りないとなれば、全体の容量を増やす可能性も当然あり得ます。



川面に映る火を見れば夜用に描かれたことが一目瞭然だよね

眞島 作品を作る者として簡単にあきらめたくないんです。「SFCだからしかたないや」とか「時間が、容量がないから」という妥協だけはしたくない。かといって、永遠に作り続けるというわけにもいかないですからね…(笑)。

山名 作品としてのゲームと商品としてのゲームのバランスだと思うんですよ。『ドラクエ』は皆さんに遊んでいただく商品としてのゲームでもありますから。どこでそのバランスをとるかですよね。まあ、完成時期については…私も正月はコタツに入ってゆっくりミカンを食べたいし、それまでには余裕で発売されていたいなと…。

――FC版の『III』ではタイトル画面やオープニングがありませんでしたが…。

山名 オープニングについては思案中です。オープニングとエンディングはまだこれからですね。

眞島 やはり大切な部分ですからじっくり手間をかけて考えたいというところです。

山名 オープニングとエンディングについては、あまりコテコテしたものは作りたくないですね。さりげなく、それでいて存在感のあるモノにしたいと思っています。

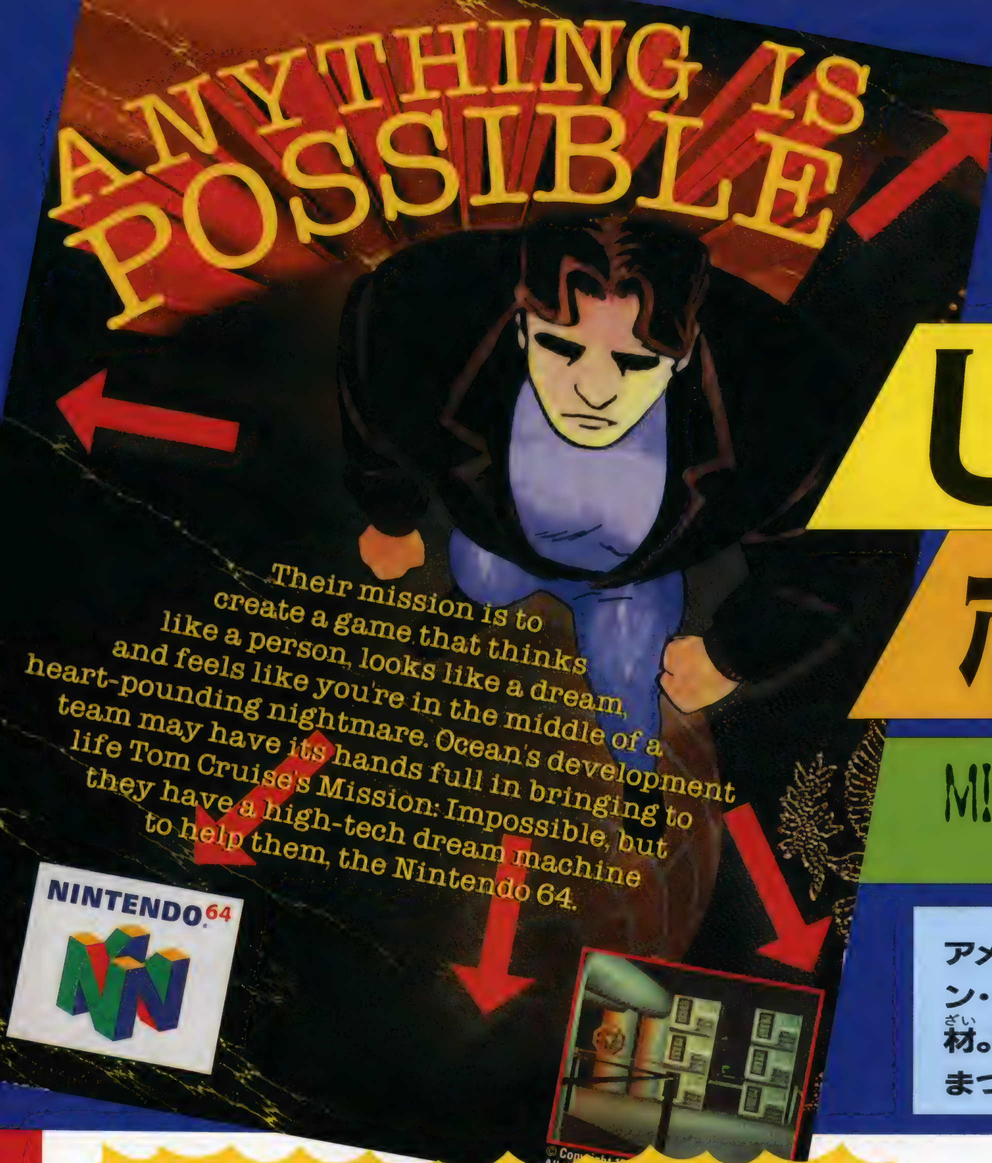
――最後に、読者へのメッセージをお願いします。

山名 今回も最高の作品にします。期待して待っていてください。

眞島 今までのイメージを壊すことなく、新たな『ドラゴンクエスト』の世界をお見せします。



BANPRESTO
INFORMATION ON BANPRESTO'S NEW GAME SOFTWARES
自分だけの物語が始まる!!
プレイヤーが自分の意志で自由に行動することができる
新しいタイプのフリーシナリオロープレ（トラバース）。
主人公の性格や仲間、時間の経過で選択肢が変化、
さらにその選択の結果によってストーリーが変化する。
リアルタイムに時が流れ、季節がうつろう中、
40を越える冒険が眠る大地に自分だけの物語が始まる。
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
TRAVERSE
Starlight&Prairie
6月28日発売
■価格7,800円（税別） ■32M+64K BB ■ジャンル：フリーシナリオロープレ
制作 パンドラボックス
©パンドラボックス
©BANPRESTO 1996
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
もう1つのスーパーロボット大戦が始まる!!
スーパーロボット大戦外伝
魔装機神
THE LORD OF ELEMENTAL
好評発売中
■価格7,800円(税別) ■24M+SA-1+256K BB ■ジャンル：シミュレーションロープレ
©ウィンキーソフト
©BANPRESTO 1996
ターボファイル、ターボファイルツイン対応
ターボファイルを使用するにはターボファイルアダプターが必要です。
※ターボファイル、ターボファイルツインはアスキーの商標です。
スーパーファミコン は任天堂の登録商標です
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！
バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く）
株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
BANPRESTO



NOA発行のオフィシャル月刊誌「NINTENDO Power」から公式情報を直送

USA ホットライン

MISSION:IMPOSSIBLE

ミッション インポッシブル

アメリカで発売予定のN64『ミッション・インポッシブル』の開発現場を取材。アメリカならではのゲーム開発にまつわる秘話をお届けしよう！

『ミッション・インポッシブル』開発レポートin USA

今アメリカでは、トム・クルーズ主演の「ミッション・インポッシブル」という映画が話題をさらっている。実は人気ドラマシリーズ「スパイ大作戦」のリメイクなのだ。非情なスパイの世界をモチーフにしたストーリーやアクションは相変わらず。観ているものを存分に楽しませてくれる。

その映画「ミッション・インポッシブル」を、N64のゲームソフトにしてしまおうと開発しているメーカーがある。オーシャン・オブ・アメリカは映画会社のパラマウントと組み、複雑なシナリオや激しいアクションを含んだアクション・アドベンチャーゲームを完成しつつある。

今回のUSAホットラインでは「NINTENDO Power」5月号からN64版「ミッション・インポッシブル」の開発レポートを転載した。N64でゲームを開発する過程が詳しく述べられている。

迫力の戦闘シーン



○写真でもキャラクタの存在感と、美しい画面は確認できるはずだ

※注　ここで紹介しているゲームは日本で発売される予定は今のところありません

"不可能"に挑戦する開発チーム

オーシャン・オブ・アメリカの『ミッション・インポッシブル』開発チームは総勢12人。彼らは過去1年にわたって、スパイと陰謀の世界をゲームの中で再現することに取り組んできた。他にはないようなゲームを作らなければならない、という使命感で彼らはスタートした。開発チームは一見"不可能"な仕事に、何ギガバイトもの努力と創造力をもって取り組んできた。その成果をこれからレポートしよう。

チームが提出した最初の設計思想には『キラー・インスティンクト2』で見られるような、フル・レンダリングによる背景画面が考えられていた。ソフトウエア開発マネージャーであり、プロデューサーでもあるマーク・ロジャーズはこう言っている。「レンダリングの機能でリアルな背景画面を作れると思っていた。我々にはその画面上で3Dキャラクタを動かす技術も持っていた。しかし実際のN64のスペックを手にしてみると、そのアイデアはほんの数分で消え去ってしまった」。開発チームがすぐに気づいたのは、N64のスペックをもってすれば、完全な3D環境とリアルタイムなアニメーションを高いレベルで再現できるということだ。

そこでチームは『ミッション・インポッシブル』の核になる、さまざまな仕掛け、変装、それにクールなテーマ音楽や映画のイメージなどを、ゲームに取り込んでデザインする作業に入った。ゲームの中でどういう状況を設定するかについては、映画会社との話し合いにより次第に決まりつつあった。

「映画会社からもらったのは、基礎的な情報と映画からの写真だった。それを参考にいろいろなシナリオを考えだした。もちろんすぐにできたわけではなく、その内容は毎日変化し改善されていった」とグラフィックス・マネージャーのエイドリアン・ラドレーは言う。ストーリーは映画の内容だけに止まらないものになっていった。

そのような作業をとおして新たなアイデアがわき起こってきた。プレイヤーが操作する主人公とほかの登場人物とのこみ入った人間関係を、なんとかゲームでも再現しようというのだ。



開発チーム全員がそろって息抜きの図

完全な3Dワールドを再現



この写真は完全な3Dで構成されている。実際に登れる階段が画面の中に存在していると考えてよい

スリリングなシナリオ満載

シナリオは実にさまざまなものが用意されている。例えば、ロシア人とアラブ人の核兵器取引を止めさせる任務、外国の大使館に密かに侵入する任務、裏切り者のエージェントの尋問など、スパイならではのスリリングなものばかりだ。ゲームスタート時にプレイヤーに与えられている任務は、CIAエージェントの名簿を探しだすこと。もしそれが敵の手に渡れば世界中の工作員の命が狙われることになるのだ。プレイヤーにわかっていることはそれだけ。その後の展開については選択肢がたくさんあり、主人公の行動によりストーリーが発展していくようになっている。もちろん任務に失敗しては先に進むことはできない。任務に失敗した場合にはセメントに詰められて海へ投げ込まれたり、列車が通過する線路の上に縛りつけられるなど、悲惨な最後が待っているのだ。

戦闘シーンも迫力がある。サーチライトを巧みに避けながらの突撃や、走っている列車の上での銃撃戦などリアルな動きで再現している。画面の視点は通常キャラクタの背後や頭上からのものだが、アクション中にはプレイヤーの操作がしやすい視点に自動的に切り替わる。プレイヤーは重要なキャラクタ操作に集中できるようになっているのだ。



ゲームの中での銃撃戦の様子。アクションシーンでは視点が自由に切り替わる



これはサブキャラクタのスケッチ。さまざまな体格で個性を際立たせている

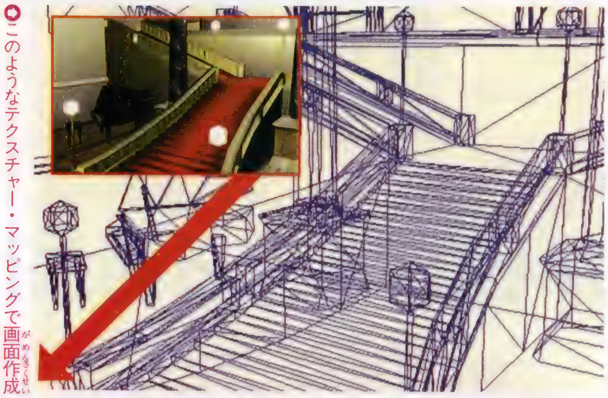
N64のスペックをフルに活用

このゲームの特徴は、主人公以外のキャラクタがそれぞれ高度なAI（人工知能）を持ち、主人公の行動に反応してそれぞれの行動を決定するということだ。N64でこのようなことが可能なのは、他のゲーム計算と切り離してグラフィックを処理できる能力を持っているからである。それゆえ、膨大なグラフィック計算をしながらでも、CPUは複雑なAI処理をすることができるのだ。その結果、『ミッション・インポッシブル』は今までにないような複雑な分岐をもつアドベンチャーゲームになっている。プレイヤーが他のキャラクタにどう働きかけるかによってキャラクタの行動が変化し、その後のシナリオの展開に大きく影響するのだ。ストーリーは一本道で進行するのではなく、それこそ無数にあるといってもいいだろう。

またこのゲーム内でAIはカメラマンの役も受け持っている。プレイヤーがアクションの操作に集中したい時には、画面の視点は自動的にいちばん見やすい視点に切り替わるようになっている。例えば曲がり角の向こうから攻撃される危険がある場合には、視点は自動的に移動して曲がり角をのぞいてくれるのだ。

『ミッション・インポッシブル』に登場するキャラクタの姿は以前紹介した『スターウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア』（アミマガNo.11参照）と同じく約250個のポリゴンから成り立っている。これならグラフィックス・プロセッサーに負担をかけずに、どんな場面でも大勢のキャラクタを画面上で動かすことができるという。キャラクタのアニメーションについては、開発チームは依然としてワイヤ・フレームのモデルを制作中で、いずれその完成したモデルを使用して撮影を開始するとのこと。開発チームの話によれば、最初にモーション・キャプチャー・テストをやってみたところ、毎秒30フレームでとてもスムーズにキャラクタが動くことが判明したという。これらの技術を駆使したエンディングのアニメーションを見ることができたが、それはとてもすばらしいものだった。その他にも『ミッション・インポッシブル』のキャラクタが、同じくオーシャンで開発した格闘ゲーム『ロボ』の激しい格闘シーンを演じるという、楽しいアニメーションが印象深かった。

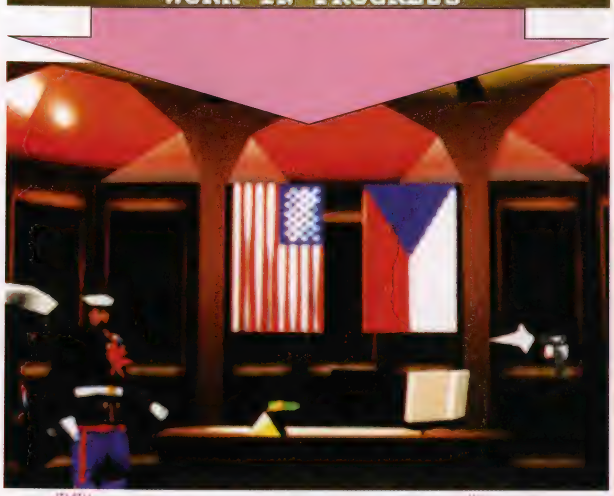
いずれにしろオーシャンはこのゲームを開発することによって、彼らが業界で最も独創的なゲーム設計者であることを証明したことは確かだ。そしてユーザーの立場からみても、非常に注目度の高いソフトになるであろう。



このようなテクスチャー・マッピングで画面作成

これは開発中の背景画面。各国首脳の集まる会議室といった設定である





その背景に３Ｄキャラクタのアニメーションがこのように入る



開発チームは、まず映画の写真をもとにこのようなスケッチを作成。これらをもとにイメージを膨らませていった

メーカー紹介　オーシャン・オブ・アメリカ

オーシャン・オブ・アメリカはカリフォルニアに本拠地を置く、世界的に有名なソフトハウス。もともとパソコン用ゲームを多く開発しており、フライトシミュレーターである『EF2000』のような、リアルなシミュレーションゲームで定評がある。最近ではセガ、ソニーのコンシューマ機でも、次々とゲームを発表している。今回取り上げた『ミッション・インポッシブル』もパソコン版で発売される予定。残念ながら日本での発売は未定だが、人気しだいでは日本上陸もありうるか。



先日のＥ３会場の１カット。オーシャンのブースも人気が高かった



格闘ゲーム『ロボ』。これの開発技術が他のゲームにも活かされている

美少女キャラ＆声優ひとりじめマガジン

Virtual IDOL

バーチャル・アイドル

いよいよ月刊化！

次号から毎月22日発売!!



表紙は、國府田マリ子の超プリティショット♥
さらに、マリ姉・特製下じきの付録付き!!

美少女アイドルのことがたくさん知りたい。
より多くの声優の情報がほしい。
そんな声にお応えして「バーチャル・アイドル」は
いよいよ月刊誌になります。
これで、ゲーム・ラジオ・イベント・CDなどの
情報がスピーディかつタイムリーに
手に入るようになります。
もちろん、内容のほうもパワーアップ。
美少女キャラと声優のアイドル誌
「バーチャル・アイドル」は、
これから毎月、本屋さんにならびます!!

月刊化記念ビッグプレゼント

1. 88人の声優さんからの直筆サイン入りテレホンカード
2. 「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル」イベント特別ご招待
（イベント出演予定／三石琴乃、久川 綾、丹下 桜、菊池志穂）
3. 美少女キャラクタ＆声優グッズの数々を大放出

バーチャル・アイドル9月号

7月22日発売

予価790円（税込）

発行／徳間書店インターメディア　発売／徳間書店

※発行に関するお問い合わせは、徳間書店インターメディア☎03-3573-8613（販売）まで。



まるごとひとりじめ

ゲームアイドルファンのみんなに朗報だ！　あの『バーチャル・アイドル』からコミック雑誌が登場。オフィシャル描き下ろしはもちろん、レアな設定資料、カラーイラストまでばっちりと収録。もちろんゲームファンならニヤリのコミックも満載。本誌とあわせて、こちらもひとりじめしちゃうのだ！

バーチャル・アイドル レ★コ★ミックス

RE☆CO☆MIXって？……RECORDINGとCOMICSをミックスしてしまった造語です。金月さんをはじめ声優さんも続々登場！

VOL.1
好評発売中
690円
（税込）

『バーチャル・アイドル』本誌も月刊化！
7月より毎月22日発売!!

販売に関する問い合わせは、☎03-3573-8613（販売）まで



←『超絶大技林'95年夏版』の実寸

←原寸



エニックスの新刊情報!!
ゲームブック ③ ④
ドラゴンクエストVI
文庫判／各580円
6／28 2冊同時 発売
激闘の最終巻
DQVIシリーズ完結!!
小説
ドラゴンクエストVI③
6／28 発売
四六判・上製本／1,600円
冒険の感動が、今ここに甦る。
好評発売中
GFC Gファンタジーコミックス
A５判／各780円
白のテンペスト③
●斎藤カズサ
闘神伝
●こずみ椎太
C TAKARA
特報!!
「ドラゴンクエストVI」
少年ガンガンにてコミック化決定!
そのDQコミックを
描くプロ作家を
大募集！くわしくは、
少年ガンガン最新号を
チェックせよ！
DRAGON QUEST VI
ドラゴンクエストVI 幻の大地
日本一元気な少年マンガ誌!!
学校土曜休みの前日!毎月第2・4金曜日発売
少年ガンガン
定価 280円
ハーメルンのバイオリン弾き
HAPPY BOY
−ゲンキくんとゆかいななかまたち−
魔法陣グルグル
ENIX 株式会社 エニックス 出版局
〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル2・3F ■少年ガンガン編集部 03(3369)8978 ■書籍編集部 03(3369)7200
●お求めは、お近くの本屋さんで。●定価はすべて税込です。■Gファンタジー編集部 03(3369)1957 ■4コマ編集部 03(3369)4741

SFC

総力続報



世界編…P.28

キャラクタ編…P.30

システム編…P.32

戦闘編…P.36

『スターオーシャン』情報の総まとめに新キャラ情報をプラス！

開発も大詰め。細かい部分もほぼ決定されて形になってきた『スターオーシャン』。今回はこれまでの情報を世界、キャラクタ、システム、戦闘編の4つに分けて徹底的にまとめあげたぞ。

STAR OCEAN
スターオーシャン

エニックス
7月19日発売予定
8500円

SFC	ロールプレイング 48M
バックアップ(最大3)	

WORLD 世界編

タイトル名『スターオーシャン』のとおり、物語が宇宙へと広がっていくこの作品。ここでは、その宇宙を含めた世界観に迫ってみるぞ。



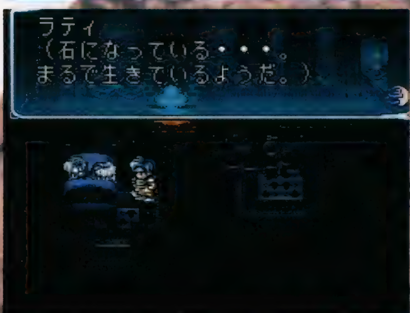
前人未踏の地へ進む

物語に関わる4つの惑星と未知の敵?との相関図

本作は惑星ロークの中で物語が進んで行くことが多いが、全体の内容をつかむには他の惑星との関係を知ることが大事。今回は今までの記事中で語りきれなかった部分を紹介していこう。
今現在その存在が判明している4つの惑星と、謎の第3勢力の関係を図式化してみた。もちろん話が進むにつれ、これ以外にも関わりが広がることも考えられる。

ローク

「スターオーシャン」の冒険の舞台となる惑星ローク。ここは主人公ラティ、ミリーたちの生まれ故郷である。ほかの惑星と比べると生活の中に機械といったものが見られないため、文明自体はそんなに発展していないようだ。
このロークでは惑星同士の関係を生み出す出来事「ローク人が石化する」という奇病が発生することになる。主人公ラティたちはこの奇病を治すワクチンを探すため、時を超えて冒険の旅を始めることになるのだ。



○石になった人も助かる方法はあるらしいのだ



○山頂でロニキスたちと出会う



○のどかな雰囲気のただようフィールド。ここに何者かの陰謀が…?

ストリーム

かなり高度な文明を誇っていたらしい惑星。しかし現在は何者も居住していないため、詳しいことは何も分かっていない。ここには「タイムゲート」と呼ばれる時空を超えることのできる門があり、ラティたちは過去に向かうため、ここを訪れることになる。

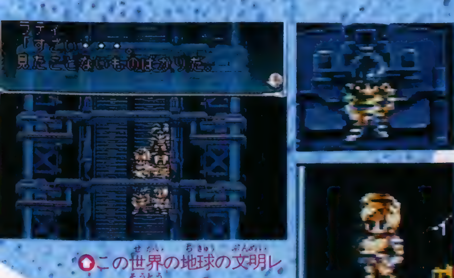
○これが生ける門と呼ばれる「タイムゲート」



救済　利用

地球

ラティたちと偶然出会い、共に冒険することになるロニキス、イリアの故郷である星。彼らはロークにばらまかれた病原体を調査し、人々を救うためにやってきた。文明はかなり進んでおり、移動手段として物質転送装置を利用しているほど。タイムゲートに向かう手助けもしてくれる。



○この世界の地球の文明レベルは相当なもの。

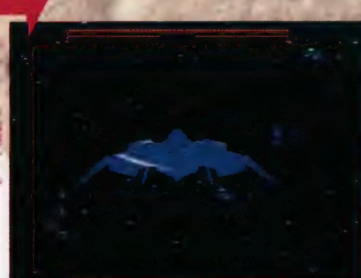
○ロニキスとイリアは調査団としてロークへ

レゾニア

ロークに病原体をばらまいた張本人。地球と交戦状態であったということからすると、地球と同等の文明レベルといったところか。後にここからやって来た密使の報告で謎の第3勢力からの脅迫だということがわかる。

敵対

○不可視の宇宙船も持っている





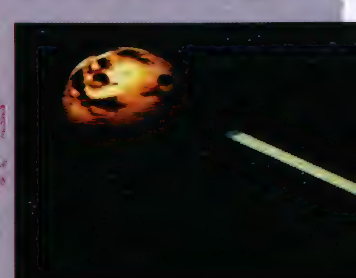
○見たところ地球人との違いはなさそうなレゾニアの人たち

謎の第3勢力

レゾニア、地球といった惑星よりもかなり高度な文明を持っているらしい勢力。レゾニアが地球と交戦状態になったり、ロークに病原体をばらまいたのもこの勢力からの脅迫があったためらしい。

脅迫?

○これほど強力な武器があるとは…



序盤の冒険の舞台となる2つの大陸をチェック!

序盤の冒険の舞台である、惑星ローク。いくつかある大陸のなかで、まずは序盤で訪れるムーア大陸とアストラル王国を見ていこう。ここではいままで紹介したストーリーをたどりつつ、2つの大陸にある町や村の様子を見ていく。



ポイントI クラトス(クラート)の町

主人公ラティたちの生まれ育った町。過去に訪れるときにはクラートという名前になっているぞ。どの時代でも、平和な町らしい。ある日、となり町のクールから奇病が発生したとの知らせが届き、ミリーの父である法術士マルトスが出向くことになるが、数日経っても帰ってこない。マルトスの安否を気づかうラティたちは、クールの町に向かうことになる。


どの時代でもここは変わりはなさそう

ポイントII クール(ホット)の村

クールの町ではすでに人々が石化するという奇病が猛威をふるい、マルトスも病気にかかっていた。メトークス山にある薬草なら病気を治せるかもしれないと聞いたラティたちは、そこに向かうことになる。過去に来た時の名前はホット。過去では、一緒に旅をしてくれるシウスと出会うことになる。

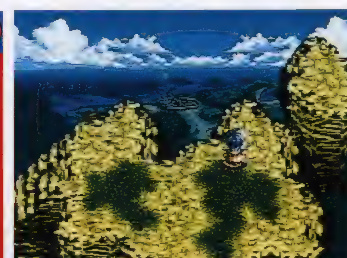


クールの町。人間が石化する奇病がはびこる危険な町となってしまった

過去はホットの町だった。いたって普通の町だ

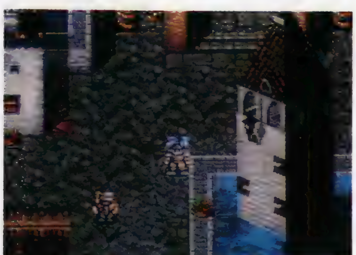
ポイントIII メトークス山

クールの町の北にある険しい山。多くのモンスターがはびこる危険な場所でもある。頂上には薬草が生えており、ラティたちはそれを採りにやってくる。しかし、ラティたちは山の頂上で地球という惑星からやってきたロニキスとイリアに出会うことになるのだ。


山頂には病気によく効くという薬草が生えている。それにしても見晴らしのいい場所

ポイントIV ポートミスの町

ムーア大陸の最北端にある港町。ここから船に乗ればアストラル王国に行くことができる。港町というだけあって活気にみちており、酒場や武器屋といった店も多い。アストラル王国に渡ろうとすると、海賊騒ぎがあり、船が出ていないという。


初めてほかの大陸へと渡ることができる港のある町。なかなか大きい町だ



ポイントV ヴェルカントの洞窟

海賊ヴェルカントが住み着く洞窟。冒険の中では初めてのダンジョンとも言える場所。ここで海賊を一掃し、つぎなる冒険の地となる、アストラル王国に向かうことになるのだ。


沈んでしまいそうな小舟で海賊の住む島へ向かう

ポイントVI オタニムの町

アストラル王国に着いて初めて訪れる町。アストラル城下についての情報が聞ける場所。



変な本を売っている怪しげな3人の女のコ。こんな人もいます

ポイントVII タトーロイの町

ここでの一番の見ものは闘技場。モンスターと戦い勝ち抜くことができれば、勇者の称号とちょっとしたアイテムをもらうことができる。ここから運河船に乗ってアストラル城下に行くことができる。

血がさわぐ〜!!


大勢の観衆のまえでモンスターと一戦交える。緊張しそうだ、こりゃ

ポイントVIII アストラル城下

運河船が危険なダンジョンを通ってのみたどり着けるという、険しい場所にある町。ここではシウスがこの国の騎士団長のご子息であることがわかる。新キャラフィアの登場シーンもあるぞ。



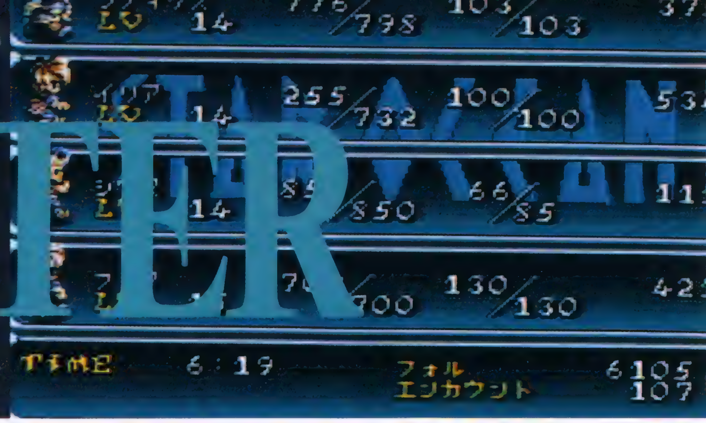
シウスとフィアの再会シーン。この2人の間には火花がパチパチと散っているみたい

ポイントIX トロップの町

アストラル王国の西に位置する町。町の様子など、詳しいことはまだ分からない。

キャラクタ編

CHARACTER



冒険に関わってくる仲間は全部で11人とのこと。今回は今まで発表されているキャラクタの関係を再確認しつつ、新キャラクタも発掘。

ストーリーから見るラティと他のキャラとの関係

パーティ内のキャラクタが町の中で会話し、その行動によってはキャラクタ同士の親密度が変わることもあるというプライベート・アクションシステム。このシステムを楽しむためにも、もともとのキャラクタの関係を知っておくのもいいハズ。ここでは紹介してきたストーリーの中で、わかりうるキャラクタの関係を図式化してみたぞ。この関係をどう変えていけるのだろうか?

ラティ



ラティクス・ファーレンス。通称ラティ。クラトスの町で自警団に所属しているが、平穏な日々にちょっと退屈しているらしい。彼のセリフの端々から実直な性格がうかがえる。ドーン、ミリーとは幼なじみで、気安い仲。



盗賊に果敢に立ち向かっていくラティがカッコイイ!



剣を巧みに使いこなし、強力な技をはなつ。ラティにはシウスも一目置く

ミリー



ミリー・キリート。父から回復魔法である法術を習っているが、どうもサボりぎみ。性格は明るく朗らか。感情ははっきりと表すタイプ。ドーンの気持ちに気づかないあたりを見ると、ちょっと鈍感なのかも。



シッポをぴょこぴょこ動かして走るミリーの後ろ姿



回復・攻撃ともに魔法を使いこなす

ドーン



ドーン・マルトー。ラティたちと行動を共にするが、奇病に感染し、石化してしまう。性格は戦闘終了時の行動からしておちゃらけタイプ。ミリーに思いを寄せているが、性格のせいなのか、なかなか伝わらないようだ。



オルゴールを渡し、石化してしまうドーン。涙を誘う場面

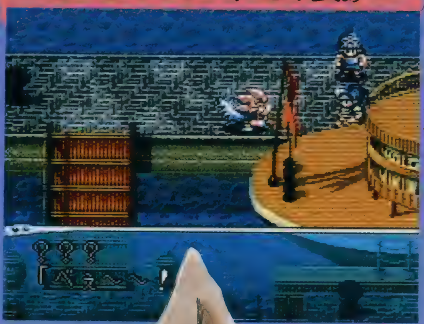
SCOOP! スクープ
新たに2人(?)の写真を入手!!

新たに紹介できるキャラクタはこの2人(?)。1人はネコ耳にシッポと、ラティたちよりも、さらに動物に近い感じの種族。仲間になるのかどうかは不明。あかんべをして去っていく写真を見る限り、あまりいい印象は持ってくれなかったらしい。

もう1人は翼を持った男性。杖を持っているところを見ると魔法使い系のキャラクタ?

この他にも新キャラクタが出てくるのか気になるところだ。

かわいいネコ娘♥



こんな仕種もとってもかわいい。仲間になって〜

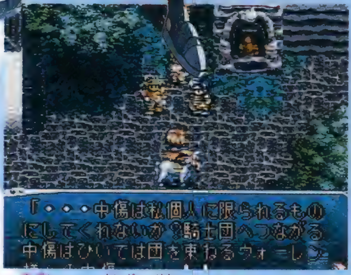
何者か!!?


もしかしたら敵のボスかも…

フィア



フィア・ウォーレン。ウォーレン家の養子となり、シウスとは実の兄妹のように育てられた。そのせいか、しゃべりかたも男そのもの。性格もシウスに似て、サッパリとしている。



毅然とした態度で話すフィア

同僚

シウス



シウス・ウォーレン。強くなるため各国を巡る流浪の剣士。アストラル王国の騎士団長を父に持つ。性格はその見た目どおりいたって豪快で、男らしい。フィアとは騎士団の同僚であり、幼なじみでもある。

偶然



いきなり豪快なところをみせつけるシウス

異星からの協力者

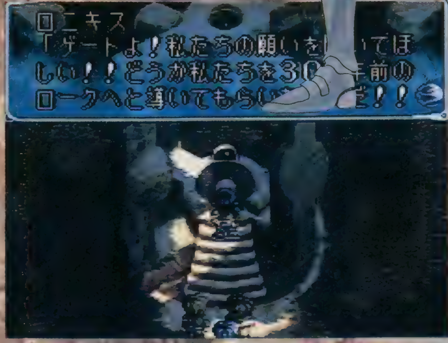
ロニキス



ロニキス・J・ケニー。惑星ローク調査団のリーダーで地球人。イリアは彼の部下。性格はおおざっぱ。面倒くさいことはついイリアに任せぎみ。自分を犠牲にしてラティの手助けをしてくれる人情深い一面も見せてくれる。戦闘では魔法をバリバリに使いこなす。

協力

上司　部下



年の功か?　リーダーシップをとる場面が多い

イリア



イリア・シルベストリ。ロニキスの部下。美人なうえに、若くして博士号を持つなど、正に才色兼備という言葉がぴったりの女性。教養の高さも関係してか、冷静沈着といった感じ。冒険序盤でのラティとの関わりが気になるところ。

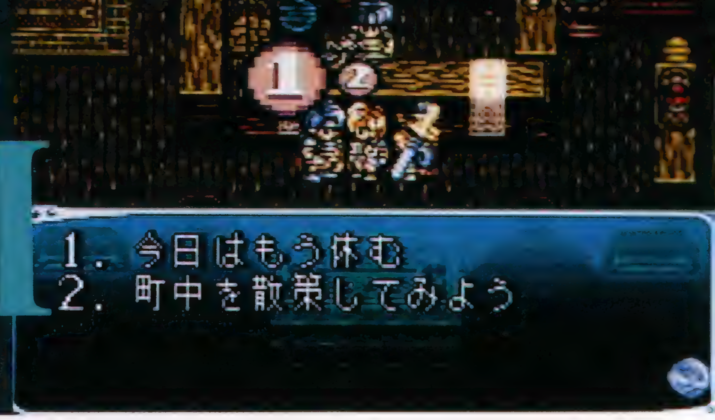
[illegible]彼女の頭のよさが見える



システム編

SYSTEM

ここでは『スターオーシャン』のシステム部分を解説。特に「スキルシステム」や「プライベート・アクション」の2つには注目して欲しい。



『スターオーシャン』の特徴的な部分をピックアップ

ここでは今まで紹介してきた中からこのゲームならでは！ といういろいろなシステム部分をピックアップしてみたぞ。

切り替わりのないマップ移動

もちろん町やダンジョンを巡ることになるのだが、この際キャラクタやマップのサイズなどはまったく変わることがない。グラフィックの統一がはかられているのだ。



どこにいってもマップサイズは変わらない。キャラクタのサイズも変わらないので違和感がない

キャラがしゃべりまくりにぎやかな戦闘シーン

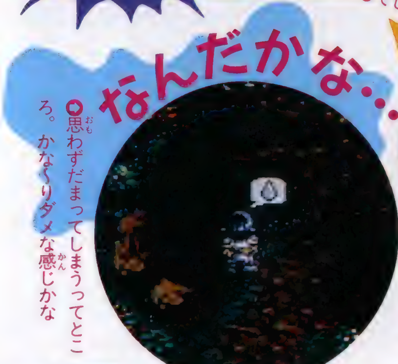
このしゃべりまくりの戦闘シーンには、きっと驚くことだろう。まず戦闘に入ったところで、キャラクタ全員がそれぞれ違ったセリフをしゃべる。例えばラティなら「みんな、気をつけろ」、シウスなら「ザコ、ザコ」といったふう。さらに、毎回同じセリフではなく、敵の強さによっては、言い回しが変わったりもするのだ。しゃべるときには1人1人が順番にしゃべっていくのではなく、同じタイミングでいっぺんにしゃべってしまうぞ。戦闘にいたっても、攻撃の際の掛け声やダメージをくらったときの叫び声、必殺技の技の名前など、その状況に応じてしゃべってくれる。戦闘が終わったあとにもキャラクタがそれぞれの感想などを述べてくれたりと、頭から終わりまで、ずっとしゃべっているという状態。いつもゲームをプレイするときに他の音楽を聴いている人も、これは聞いておかないとソンだぞ。



このセリフを聞けば、そのキャラクタの性格も分かるでしょ？

キャラの感情がわかるマンガチックな表現

キャラクタの感情表現も特徴的。イベントシーンなどで、そのキャラクタの感情を表す吹き出しが頭の上に表示されるのだ。これでセリフをしゃべっていなくても、そのキャラクタのいま現在の感情がすぐに分かってしまうってわけ。このほかにも口を開け大笑いしたり、しゃがみこんで泣くといった実際のアクションもあるのだ。



思わずだまってしまうってところ。かな〜りダメな感じかな



思わずドキッといった場面。これもよく見かけるパターンだね



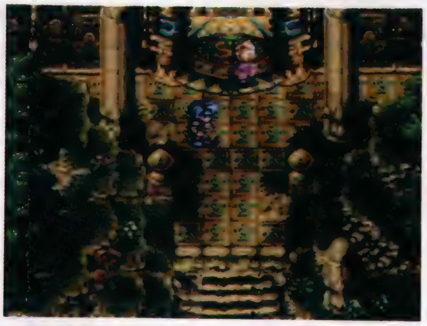
アニメなどにもよくあるあせり印

プライベート・アクションでパーティキャラと会話可能

システムの中でも一番注目したいのが「プライベート・アクション（P.A.）」。これは町でパーティにいるキャラクタと会話ができるというもの。まず、町に入る前に左の写真にあるような表示が出る。ここでボタンを押せば、パーティから仲間がスルっと抜け、町の中に入っていく。その後ラティが町に入ると、中では仲間が好きなことをしているぞ。ここではタトーロイの町の例を見てみよう。



○画面右上に表示されるマークがP.A.の印


○ラティからメンバーがはなれていく。これで準備は整った。いざ、町の中へ

P.A.（プライベート・アクション）を起こさなかった場合

P.A.を起こさなかった場合は普通のRPGと同じように話が進む。ときどきP.A.を起こしても仲間が「一緒に町をまわりましょう」といってパーティの中に戻ってしまうことがある。こういった場合はP.A.を起こさなかった場合と同じことになる。


○表示が出てもあえて無視して町の中へ。これは全員で行動しているということなのだ

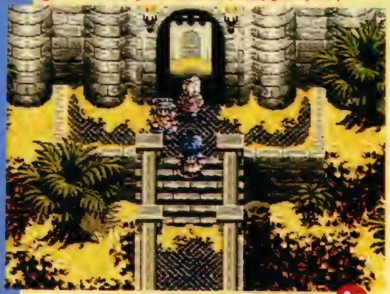


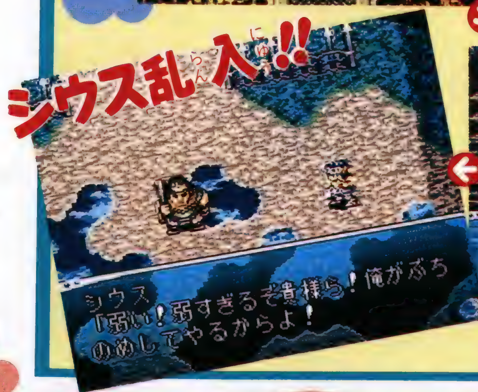
○もちろんキャラクタ同士のイベントは起こらず、普通のRPGのように話が進む

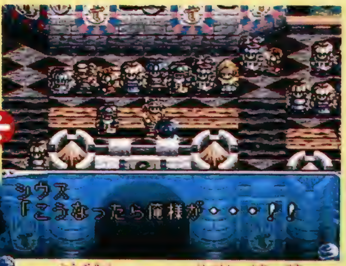
P.A.（プライベート・アクション）を起こした場合

町の中に入るとシウス、イリアともに闘技場のスタンドにいる。イリアに話しかけても普通の会話ができるだけだが、シウスに話しかけると…。どうやらシウスは出場者の戦いぶりにイライラしている様子。そしてそれを見かねた彼は、なんと！闘技場に乱入してしまうのだ。

プライベート・アクションはじまり〜！


○パーティ内のキャラクタは先に町の中へ





○○闘技場でシウスを発見。彼に話しかけてみると…。あっ！どこに行く〜

P.A.の影響

このP.A.はただイベントが楽しめる、というだけのものではない。各キャラクタにはそれぞれ親密度というものがあり、行動によっては誰かが誰かを好きになってしまう…なんてことも起こりうる。さらにこれによって戦闘中のセリフやストーリー、さらにエンディングに影響が出ることも…？



○何となく恋愛関係になりそうな場面も


○戦闘の中でもキャラクタの感情が反映されることもしばしば


○町の中での会話でキャラクタ同士の感情も変わる。仲が悪くなることも？

選択肢によりセリフなども変化

上で説明したP.A.のほかにも、物語上で選択肢を選ぶ場面に出くわす。ここではイリアの服を探すイベントを例に挙げてみよう。服を入手する方法は何種類かあるが、干してある洗濯物をとってイリアに渡したときと、町にいるおばあさんにもらったときとでは、渡したときのイリアのセリフがちょっとだけ変わるのだ。

おばあさんにもらいました



洗濯物を取りました



○イリアのセリフがちょっと違う。これで感情に変化が出るのかな？



○いくつかの選択肢から１つを選ぶ

ゲームの難易度にまで影響 スキルシステムを使いこなせ！

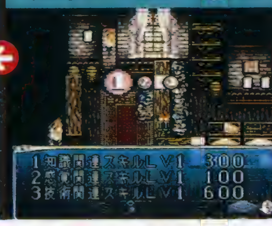
戦闘などあらゆる場面でおせわになるこの「スキルシステム」。このスキルは使い方しだいではゲームの難易度にかかわるというほど重要なものなのだ。以下からスキルシステムについての詳しい説明をしていくぞ。

スキル入手の流れ

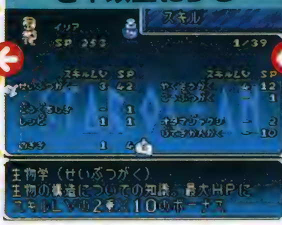
1 レベルアップでスキルポイントを入手



2 スキルをスキルギルドで買う



3 スキルのレベルを1以上にする



スキルの効果が発動！

STEP 1 レベルアップでスキルポイントを入手

まず、スキルをレベルアップさせるためにはスキルポイント（SP）を手に入れなければならない。このSPは、戦闘でレベルアップしたときに手に入るようになっている。たまにダンジョンなどで入手できることも。



スキルポイントを手に入れるにはまず戦闘。レベルアップまではじっとガマン

STEP 2 スキルギルドでスキルを買う

スキルはもとから持っているものではなく、町の中にあるスキルギルドの中で買うことになる。ギルドのカウンターではスキルを買ったり、売っているスキルの内容を見たり、スキルについての説明を受けたりといったことができる。

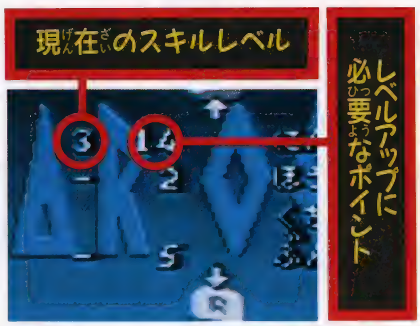
このカンバンが目印だ！



虫眼鏡のようなスキルギルドのカンバン

STEP 3 スキルのレベルを1以上にする

スキルを買って、SPもあれば準備万端。後はいずれかのスキルにSPを振り分け、スキルのレベルを1以上にすれば、そのスキルが働く土台が整うことになる。スキルにはレベルがあり、これを2、3と上げていくことによりスキル自体が上達する。レベルが上がればレベルの低かったときより、その行動がうまくできるということになる。このスキルを組み合わせることによって、特技が使えるようになることもあるぞ。このことは以下で詳しく説明しよう。





「ダッシュ」の特技はスキルのダッシュのレベルを1にすれば手に入る

スキルギルドで買える3つの関連スキル

スキルギルドでは知覚、感覚、戦闘関連スキルの3種類のスキルが買える。それぞれのスキルには「戦闘関連スキルLV3」といったレベルがあり、これが高いほど強力なスキルが手に入るのだ。



カウンターに並んでいる3人はそれぞれスキルを売る、説明するといった人たち

知識関連スキル

このスキルは「薬草学」や「鉱物学」といった学問的なスキルが多い。他のスキルとの組み合わせで特技を生み出すといったスキルが多くなっている。

感覚関連スキル

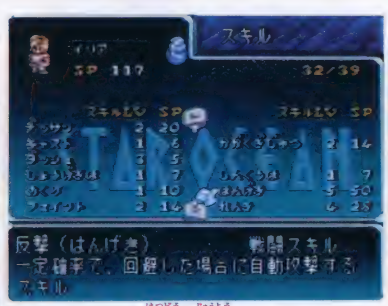
文字通り「美的感覚」や「めきき」といった感覚的なものが多い。こちらも他のスキルと組み合わせて特技を生み出すものが多いが、「忍耐」などステータスに影響を与えるものもある。

戦闘関連スキル

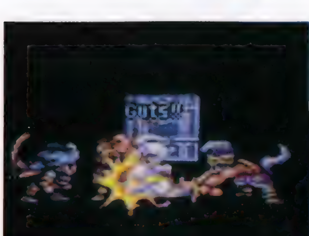
敵を大きく吹っ飛ばす「真空波」や必殺技を組み合わせることのできる「リンクコンボ」といった、実際の戦闘に役立つものが多い。「ほうちょう」といった一見そうとは思えないスキルもある。

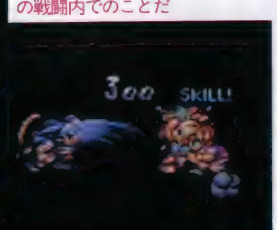
戦闘中に確率で働くスキルもある

スキルの中には、戦闘中にその効果を発揮するものがある。例えば「練気」というスキルは、攻撃力が上昇するという効果のスキル。このスキルは、戦闘中必ず効果を発揮するというものではなく、特定の確率で出るようになっている。レベルが上がれば発動する確率が上がったり、その効果自体が強化されたりすることもある。



レベルがスキル発動の重要ポイントなのだ





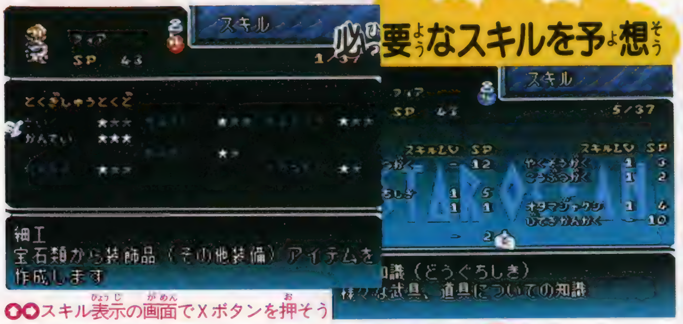
戦闘中表示される文字がステータスアップの表示。もちろんその戦闘内でのことだ

戦闘能力がUP！

スキルの組み合わせで特技を作り出せる!

いくつかのスキルは単独もしくは特定の組み合わせのものをレベル1以上にすることで「特技」を作ることができる。ここでは「調理」という特技を例に挙げてみる。この特技に必要なスキルは「ほうちょう」と「みかく」と「レシピ」の3つ。このスキルの中のどれか1つでもレベル1にしておくと、特技習得度の画面に調理の特技が表示される。その横には星（☆）マークが並ぶが、調理の場合には3つ表示される。この星はそれぞれ先の3つのスキルを表しているのだ。つまり星の数は必要なスキルの数を表しているということ。実際にはどの特技にどのスキルが必要かは分からないので、特技の説明を見て予想することになるぞ。

必要なスキルを予想



○○スキル表示の画面でXボタンを押そう

さっそく調理に挑戦っ!



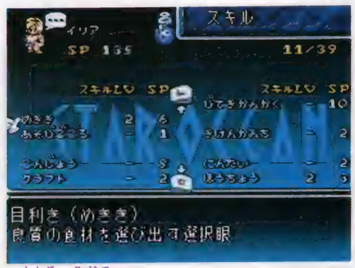
○レベルが高ければ大成功!



○レベルが低いとこのとおり…

スキルと特技のレベルアップの関係

スキルの組み合わせで特技が生まれることは説明したとおり。生まれた特技にはレベルが設定されていて、このレベルを上げるにはその特技のもとになったスキルのレベルを上げることが必要になる。前にも説明した調理の特技をレベルアップさせたければ、「みかく」などの3つのスキルをレベルアップさせればいい。



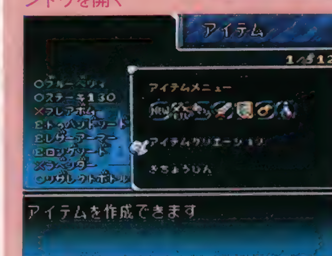
○特技を上達させるにはまずスキルのレベルアップ。スキルポイントの消費値も考えて

スキルにより生まれる2つのタイプの特技

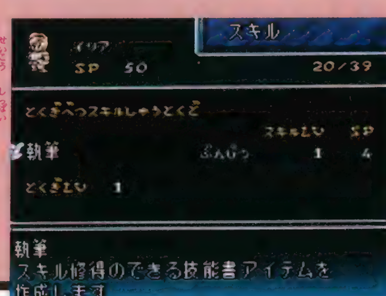
スキルによって生み出される特技は2つの種類に分けることができる。1つはアイテムに関する特技。もう1つはそれ以外の特技だ。この特技を覚えることで、何だか分からないアイテムが鑑定できたり、ダンジョンの中にいながらにして買い物ができたりと、いろいろと便利になるぞ。どの特技も覚えておいて損はないものばかり。

アイテムに関する特技

アイテムに関する特技はすべて「アイテムクリエーション」というコマンドで選ぼう。「調理」のコマンドを選ぶと肉類や野菜といった今まで使えなかったアイテムを、ステーキなどのHPを回復するアイテムに作りかえることが可能なのだ。このほかにも、剣と鉱物を合成することのできる「刀鍛冶」などの便利な特技もあるぞ。



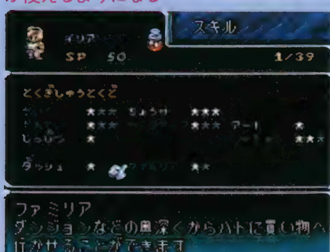
○アイテムクリエーションのコマンドでウインドウを開く



○成功、失敗はレベルしだい

その他の特技

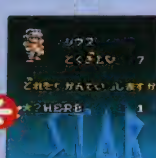
その他の特技はエンカウント率を好みで変更できる「スカウト」という便利なもの、ダンジョンの中から鳩を飛ばして買い物ができる「ファミリア」などがあるぞ。



○もう1つスキルを見つければ、ファミリアが使えるようになる

こりゃ便利♡

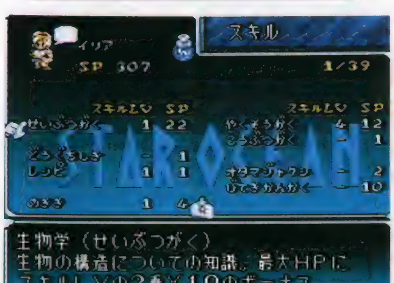




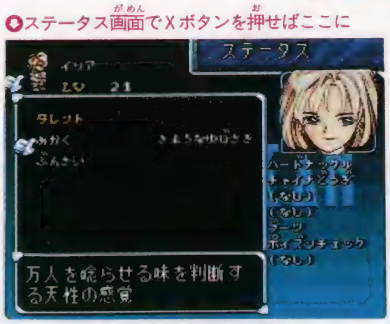
○○こんなに便利な特技もある

ステータスやタレントにも影響するスキル

各キャラクタは、「タレント」という能力を1～4個の間で持っている（数値はランダムで決定）。スキルはこのタレントやステータスに関係してくることもある。例えば「おんかん」というタレントを持っていないキャラクタが「作曲」の特技を覚えたとしても、成功する確率は0。「おんかん」のタレントを持っていなければ、特技の「音楽」は決して成功しないのだ。しかし、ここであきらめてはいけない。これに係わるスキルのレベルを上げることによって、新たに「おんかん」のタレントが生まれることもあるのだ。



○生物学をレベルアップすると、HPが上昇



○ステータス画面でXボタンを押せばここに

戦闘編

BATTLE

ゲーム中でも多く直面することになる戦闘。その戦闘のシステムや見どころをあますところなく紹介。今までにない派手なアクションは必見！



キャラクタが動きまわるリアルタイムバトル

本作の戦闘シーンはすばやい判断が必要とされるリアルタイムバトル。その戦闘を戦い抜くために、ぜひとも覚えておきたいポイントを挙げてみたぞ。画面を所狭しと駆け回るキャラクタにも注目！

リアルタイムのコマンド式バトル

リアルタイム式のコマンドバトルとは言っても、キャラクタは一カ所にとどまっているわけではない。一旦戦闘が始まると、目標の敵を目指して走って行き攻撃するという、キャラクタのアクションが非常に目立つものになっている。戦闘に参加できる人数は最大4人までで、主人公ラティ以外は基本的にAIで動くようになっている。もちろん、ほかのキャラクタに命令することもできるぞ。



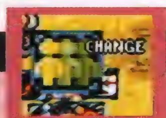
ラティが砂煙をあげて走る！

目まぐるしいほどの動き!!

コマンドの種類は5つ

戦闘中に選べる行動コマンドは以下の5つ。どのコマンドも、そのキャラクタが何らかの行動を起こしているときには使用不能状態になるぞ。魔法やアイテムを使った場合（HP回復が表示されている間など）、その効果が出ているときにもコマンドは使用不能。

CHANGE





現在戦闘に参加しているキャラクタと参加していないキャラクタを入れかえる。後方にキャラクタが待機していなければ選択不能。

キャラクタの入れかわりには少し時間がかかる

SPECIAL





魔法使いが魔法を使うときにのみ使用。戦士系は使えない。使った場合、使用禁止マークが出てしまうため、時間のムダになる。

魔法を使うコマンド。特技は使うことができないのだ

ITEM





回復アイテムなどを使うコマンド。アイテムには戦闘時に使えるものと使えないものがある。使えるなら○、使えないなら×がつく。

持てるアイテムは20個まで。結構すぐなくなってしまう

RUN





これを選ぶと、パーティ全体が戦闘画面から逃げる。このコマンドは、どのキャラクタが実行しても全員が逃げてしまう。

逃げるにもそれなりの時間がかかるので、HPに注意したい

TACTICS





すでに決定されている仲間のAIを4種類の作戦の中から選択し、変更する。変更後は選んだコマンドに従い、すぐに行動してくれる。

HPが減ってきたら自分を守るという作戦がいいだろう

戦闘中でもキャラチェンジは可能

戦闘に参加できるのは4人までだが、誰かが危なくなったときにはキャラクタを交換することができる。まず戦闘画面で交換したいキャラクタを選ぶ。そして「CHANGE」コマンド呼び出し、交換したい後列のキャラクタを選ぶ。それで交換は終了だ。リアルタイムバトルのため、入れ代わりには、ある程度の時間が必要になる。

キャラチェンジには時間が必要



変更したいキャラクタにカーソルを合わせた後、参加させたいキャラクタを選ぶ





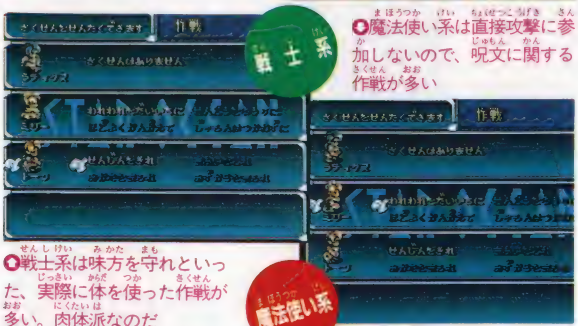
画面端まで走って出ていくので、交換するなら端にいるキャラクタがいい

リアルタイムバトルだから作戦は重要なポイントだ！

リアルタイムバトルだけに、ぼ～っとしていると、あっと言う間にゲームオーバーなんてことにも。もちろん仲間はAIで動いてくれるけど、的確な指示を与えておかないとうまく戦闘を進めてはいけない。そんなことにならないように、今から作戦も見ておこう。

AIで動く味方に「さくせん」で指示

味方のキャラクタはAIで動くが、4つのコマンドである程度の指示を与えることができる。それぞれのキャラクタは戦士系と魔法使い系に分かれているので、どちらかによって、指示内容は変わるぞ。この作戦はフィールド上でも変えることはもちろん、戦闘中に変更することが可能。敵もいろんな種類のものが出てくるので、どんな場面にも対処できるようになっているのだ。

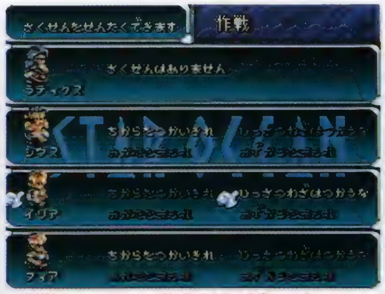


魔法使い系は直接攻撃に参加しないので、呪文に関する作戦が多い

戦士系は味方を守れといった、実際に体を使った作戦が多い。肉体派なのだ

命令することも可能

作戦を設定しておけばキャラクタはそれに従って戦ってくれるが、もっと細かく指示を出したいときには、戦闘中にほかのキャラにカーソルを合わせることで命令することができる。ただし、その場合ラティはまったく行動できなくなってしまうので、よほどのとき以外は使わないほうがいいだろう。



作戦によってある程度味方の動きを決められる



ラティ以外にカーソルをあわせ、コマンドで指示。これで好きな魔法を使えるぞ

パーティメンバーにあわせて隊形を選べ

AIで仲間に指示を与える以外にも、より戦闘に戦術性を与えることができるものがある。それが「隊形」だ。この隊形は8種類の中から1つを選ぶことができる。隊形の種類は直接攻撃を主体とした「トライシフト1」や、個々がフィールドに散って動く「フリーファイト」に特定のキャラクタを守る「アッパースクウェア」など、現在パーティにいるキャラクタの能力に応じた形が組めるようになっている。この隊形は作戦と違って戦闘中変更することができないため、戦闘に入る前にしっかりと設定しておくことが必要なのだ。

隊形によっていろいろな効果がある。キャラクタの順番も重要なポイントだぞ



どんな場合でも決定した隊形から戦闘は始まる。これはウレシイ

8種類の中から隊形を選択

不利な状況から戦闘が始まることも

敵はいつも正面から現れてくれるわけではない。ときには後ろから、はたまたはさみうちを仕掛けてくることもある。こういった場合でも隊形自体がくずれてしまうことはないが、防御力が低いキャラクタを後ろに配置しておいたときなどは、早急に対応しないと全滅といった事態にもなりかねないぞ。



はさみうちは四方に攻撃力が散ってしまうため、危険

戦闘フィールドを自由に動くことが可能

基本的にキャラクタは狙った敵に目標を定めて進むが、任意の場所に進ませることも可能。方法は動かしたいキャラクタにカーソルを合わせ、Yボタンを押す。そうすると左の写真のようなマークが現れるので、そのマークを行きたいポイントに合わせればOK。敵の後ろに回り込むときに使おう。



この印を動かせば任意の場所へ移動できる。決定は早めに

ポイントを決定!!



決定したら、タッタカと走って行き、そこで再び行動を起こす

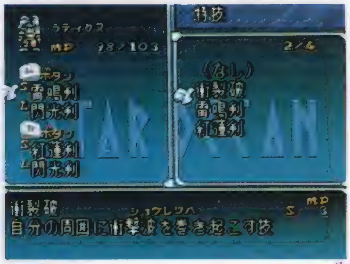
敵の後ろに回り込んで、ザクッと攻撃、が望ましい形

敵をけちらすドハデで強力な特技の数々

各キャラクタは、通常の攻撃のほかにも強力な特技を持っている。ここでは戦士系の必殺技、魔法使い系の魔法と、それぞれの特技について説明していこう。

レベルアップで覚える多くの特技

この特技は戦闘に実際に使う必殺技や魔法といった類で、スキルで作る特技とは違うもの。戦闘で使う特技はレベルアップで覚えていくことができるというものだ。ゲーム中には多くの特技があるが、どれも強力なものばかり。使いこなせば百人力！



戦士系のキャラクタは、あらかじめこの画面で4つの必殺技を選んでおくことが必要

L・Rボタンをポチッと押す



ボタン1つで必殺技が炸裂だぁ～

戦士系の必殺技

戦士系の必殺技は数多くあるが、戦闘中に使えるものは接近戦用と遠距離戦用をそれぞれ2つずつの計4つ。各必殺技はL、Rボタンそれぞれに接近戦用、遠距離戦用を1セットにして振り分けることができる。これにより、ボタン1つで必殺技が出せるようになっている。戦士系というだけあって攻撃主体のものがほとんどだ。

必殺技紅蓮剣が炸裂!!



まずは敵のところまで走る

まずは下から切り上げて…

さらに上からザクッ！





遠距離から使える必殺技も

強くなればそれに見合った技が使える

気功掌！



掌から巨大な光球をはなつ気功掌。見た目もハデだし、威力もバツグンだ！

魔法使い系の技

魔法使い系の魔法はLRボタンではなく、コマンドのSPECIALを使って選ぶことになる。魔法使い系は戦士系とは違い、今までに覚えた魔法すべてを使うことができる。攻撃、回復ともにできるので、戦闘ではかなり活躍してもらうことになるぞ。



結構体力を回復してくれるヒーリングの魔法。序盤でミリーが覚えてくれる技

遠距離から確実にダメージを与えてくれるたつまきの魔法



ブリザード!!



見た目も威力も申し分なし！　これならどんな敵が来たって平気だね、きっと



攻撃だけでなくステータスアップの魔法もあり

思いどおりにはいかない! 戦闘時に起きるいろんなコト

戦闘中にはアクシデントとも呼べる出来事が発生する。これらの中にはHPやMPの回復といったウレシイものから味方キャラクタの気絶状態といった、ウレシくないものまでいろいろあるぞ。

戦闘終了時にHP・SPが少し回復

戦闘が終わったあとにときどき緑色の数字がキャラクタの上にあらわれることがある。これはそのキャラクタのHPやMPが回復した証拠なのだ。これはスタミナと戦闘時間の関係で起こるらしい。レベルが上がればわりと頻繁に起こるので、結構ありがたい。



⬆戦闘中に白く出る数字はダメージ。ダメージを受けるとそのつど表示される



⬆⬇数値のみのものがHP回復。後にMの文字がついていれば、MPの回復だ

戦闘中におこるキャラ状態の変化

戦闘中にはさまざまなキャラクタの状態の変化が見られる。ここではどんな変化が現れるかを見ていくことにしよう。

キャラの怒り状態

ある味方が敵に倒されてしまった場合、そのキャラクタと親密度が高いキャラクタが怒り状態になり、攻撃力がアップすることがある。あまり狙って出すというものでもないが、とりあえず役にたつ。



⬆奮戦もむなしくやられてしまった。これで戦力も激減。困ったな…



⬆と思いきや、怒りが爆発!

一時的な気絶

味方、敵ともに攻撃を受けるとランダムで気絶状態になってしまう。気絶状態になると、一定時間動けない。敵がこの状態になればチャンスだが、こちらがそうなってしまうとすこぶる危険。倒されてしまうと特定の回復ポイントかアイテムでしか復活できないので、注意したい状態だ。



⬆頭のまわりを星がグルグル。ピヨった〜

盾でのガード

戦闘中ときどき盾のグラフィックが出て、敵の攻撃をノーダメージでガードできることがある。敵も、こちらの攻撃を受け止めることがある。この状態は前から攻撃を受けたときのみの行動で、後ろから受けた場合はガードすることはできない。



⬆盾を持っていなくても盾でのガードはできる

戦闘時に聞いておきたいボイス

キャラクタがさまざまなおしゃべりを聞かせてくれるのはシステム編でも述べたが、その中でもとくに聞いておきたい場面をピックアップ!

開始時のセリフで敵の強さを判断

戦闘が始まると、各キャラクタはそれぞれセリフをしゃべる。聞いてみると、登場する敵によって違うのだ。例えばラティの場合、敵が強いと「気をつけろ!」と言い、弱いときには「いくぜ!」と言ったふうに変化するぞ。



⬆楽勝と見たのか頼もしい掛け声。ちょっと現金かなーという気も…



⬆敵が手ごわいものらしい。ラティのセリフにも緊張感が聞きとれる

やられたときに親密度がわかる

誰か味方が倒されてしまったときには、他の味方のセリフを聞いてみよう。倒されたキャラクタは、親密度の高い味方の名前を叫んだりする。これでどのキャラクタ同士が仲がいいかが分かるのだ。



⬆例えばこの場面「ひどいっ」とは言うが、関係はまだまだ

回復時には感謝の言葉も

戦闘の真っ最中に聞いておきたいのがコレ。魔法やアイテムで回復してあげると、キャラクタによって「すまねえな」といったねぎらいの言葉を聞くことができるぞ。



⬆ちょっとうれしくならない? コレ

巨大な砂漠に眠る古代塚と サンドスコルピオンの秘密に迫る!



ゲームもほぼ完成で、あとは発売日を待つだけという感じの『大貝獣物語II』。そこで今回は、主人公に、バブ、クピクピ、ポヨンの貝獣トリオが全員そろうまでのイベントを紹介しちゃうぞ。さらに、完成記念インタビューも敢行しているのだ。

SFC ロールプレイング 40M
バッテリーバックアップ(最大2)

ハドソン　8月2日発売予定　8200円

愛犬のあとを追って流砂ダンジョンへ

砂漠の入口にあたる町サラーム。この町の宿屋から主人公たちが旅立とうとすると、主人公の愛犬と再会することができる。この愛犬（一応念のために、愛犬の名前は自由に付けられるぞ）の導きによって、パブに続く2人目の貝獣クピクピと主人公が出会うことになるぞ。残る貝獣はポヨンのみ。クピクピから得た情報をもとにして今度はポヨンを探しにいくのだ。

やっと会えたね



○召喚されたときに離れ離れになった愛犬と再会



○砂嵐で流砂が起こっている砂漠に向かうのか？

取れそうで取れない流砂のワナ！

主人公たちがサラームの町を訪れたとき、起きていた砂嵐によって、流砂だらけになっている砂漠。ところどころに貴重な宝箱があるようだぞ。でも流砂によって、それらの宝箱には簡単に近づけないようなのだ。宝箱があと一歩で取れそうという絶妙な場所に流砂が起きている。はたして宝箱や謎の剣、そしてクピクピのいる場所へたどり着くことができるのか？


○宝箱だ！　何が入っているのだろうか？

んぬっ！

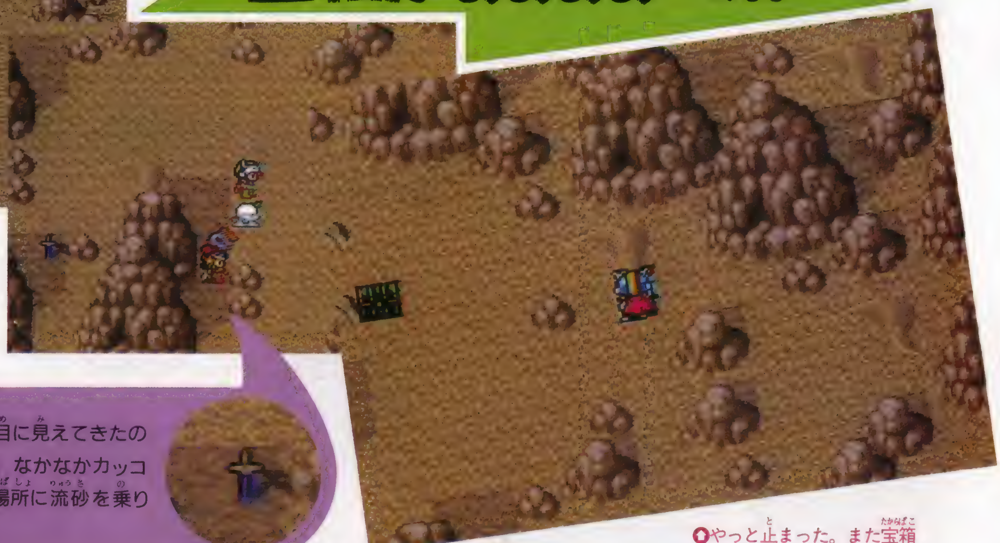

○あれ？　思うように動けないぞ…

宝箱がああああ〜ぁ!!


○○流砂によって流されてしまう主人公たち。この状態だと何もできないのだ。どこまで行ったら止まることができるのか？


流砂に流されてすぐに見えてきたのが、主人公の愛犬と大きな貝。愛犬が主人公を連れてきたがっていたのは、どうやらここらしい。どうしたらたどり着くのか？

流砂に流されながら2番目に見えてきたのが、砂に刺さっている剣。なかなかカッコよさそうな武器だ。この場所に流砂を乗り切ることができるか？


○やっと止まった。また宝箱があるけど、今度は大丈夫？

2人目の貝獣クピクピが仲間に

流砂を越えて愛犬のいる場所にたどり着くと、きれいな貝が落ちている。これが貝獣のクピクピなのだ。この貝を調べれば、クピクピが起きて話し始めるぞ。これでクピクピが仲間に加わる。ここで仲間が5人になるから、パーティの編成をし直すこともありそうだ

○やっと、愛犬のいる場所までやって来れた。あれ？　この貝のようなものは…





○貝獣トリオの1人、クピクピだ。愛犬と共にここへ飛ばされてきたらしいぞ

○魔法の得意なクピクピが仲間に加わった



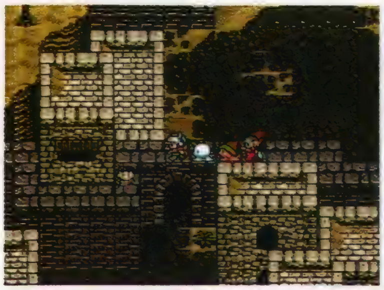
人間大砲でにぎわう 商業の町カラハー

サラームの町の次に訪れるのが、このカラハーになる。ここは砂漠の中にありながら、商業がとても発展しているようだ。町の中央にある市場には、いろいろなアイテムを売っている。この町は砂漠にあるためか、高い壁で家々が囲まれている。子供がこの壁の上を歩いているように、主人公たちも歩き回ることができそうだ。何かあるかもしれないぞ。



⬆町にはジョーダンサーカスが訪れているらしい

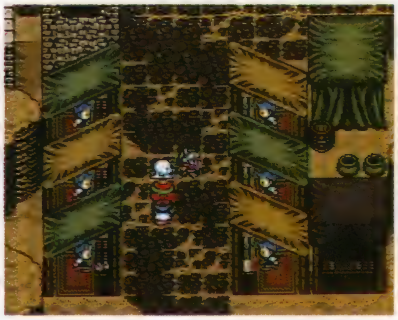
ま、まて〜っ



⬆子供のあいだでは、壁の上を歩くのが大流行？

カラハーの中心には品ぞろえ豊富な市場

武器屋に防具屋、そして道具屋の数が、ほかの町の倍はあるカラハー。それぞれ売っている品物も違っている。ぜひとも、ここで買い物をしたいところだ。また、この町にしかないものもあるらしい。



⬅武器、防具に道具類まで、かなり多くのアイテムが売られているようだぞ

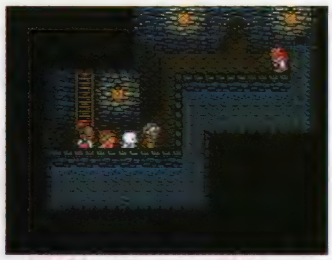
こんなものまで…



⬆ちょっと物騒なものまで売られているのだ

町の地下に謎の通路が存在!!

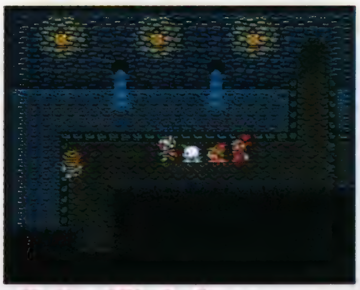
カラハーの町のどこからか、地下通路に行くことができるらしい。しかも、ここは迷路のようにつながっているようなのだ。ここを通ってしか行けない場所もあるようだぞ。また、この地下通路には人がいるようなので、何かしらの情報を得られるだろう。



⬆地下通路というよりは、下水道みたいな感じ。でも、人がウロウロしているぞ



⬇迷路みたいに入り組んでいるようだね。はたしてどこへ通じているのだろうか？



⬆何か得する情報を聞き出せるかもしれない

サーカスのフィナーレは人間大砲ショーだ

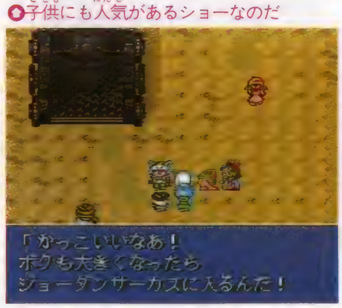
主人公たちがカラハーの町を訪れると、ジョーダンサーカスのフィナーレを飾る人間大砲のショーがおこなわれようとしている。ジョーダンの文字（J・O・D・A・N）がそれぞれ1つずつ入った大砲からジョーダンの手下が撃ち出されて、気球に飛び移るという荒技を見せてくれるらしい。それで大人まで絶大な人気を誇っているぞ。ただし、その華々しいショーとは裏腹に、ジョーダンサーカスが訪れているところには、決まって必ず子供の行方不明事件が起きているようなのだ。このカラハーでも同じで、子供の行方不明事件が多発しているようだぞ。

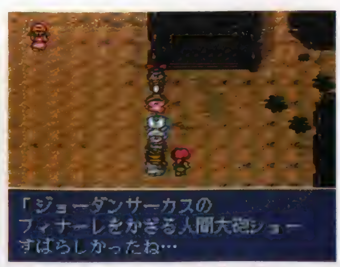
ドカ〜ン！



⬆ジョーダンの手下が、この大砲からジョーダンの気球へと撃ち出されて迫力満点！

⬇子供にも人気があるショーなのだ





⬆ジョーダンサーカスの最後を飾るのは、この大砲で人を撃ち出すショーらしいぞ

ポヨン救出のために ジョーダンの気球へ潜入

クピクピの情報から、貝獣のポヨンがジョーダンサーカスの気球内にいるらしいことがわかる。どうも珍しい生き物として、見せ物にされるらしいのだ。さっそく助けに行きたいところなのだが、ジョーダンの手下によって入口の階段を外されてしまう。これでジョーダンサーカスの気球の中に入れなくなってしまう。そこで、カラハーの町を歩きまわって気球に行く方法を見つけることになるのだ。


○入口の階段を外されてしまった！



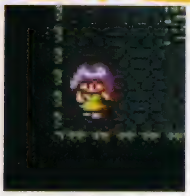
○いざ、ジョーダンの気球に乗り込もうとしたら

気球に入る手段を調べるのだ

カラハーの町では、3人の大砲撃ちの名人がいることがわかる。これが気球に行くための重要な情報のようだ。はたして、どのようにすれば、空に浮かぶ気球へ主人公たちが乗り込めるのだろうか。

だれに頼もうかな


○帰省中の若手No.1大砲撃ちが確実か？


○ちょ～美しいと言うこの人に頼もうかな？


○この大砲を撃ち続けて40年の人に頼む？



○空中のジョーダンサーカスの気球には、やはり大砲を使うしかないないかも…

シャルム初登場 ポヨンといいコンビか？

一方、捕らわれているポヨンは、メルルという女の子と子供のドラゴバードと共に、ジョーダンサーカスの気球から脱出しようとしている。途中、同じように捕らわれていた、猫に変身できるシャムルという盗賊の女の子と出会うことになる。このシャムルとポヨンは、ボケとツッコミみたいな感じで、なかなかいい味を出しているのだ。



○マイペースでボケをかましているポヨン。結構この２人は、いいコンビ？



○のほほ～んとしたポヨンに対して、いらつき気味でツッコミを入れるシャルム



○これまでに何度か紹介していたシャムルが登場。どうも捕まっていたらしいぞ

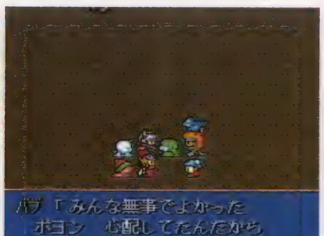
ポヨンと合流！ 協力して脱出だ

気球内で、主人公たちとポヨンたちが出会える。ただし、最初は合流できない。ここで新システムの「２パーティシステム」が登場。主人公側のパーティとポヨン側のパーティを、交互にうまく操作して脱出することになるのだ。

みんなそろったね



○ちょっと道を間違えただけなのに～



○バラバラに散らばっていた仲間がそろった。でも、まだアノ人とアノ人が…



○以前紹介した「２パーティシステム」を活用する場所のようだぞ

♡カゲオとトリ子♡ 愛の劇場

ジョーダンサーカスの気球には、左の装置が設置してあって「カゲオとトリ子」のドラマを見られる。これは前後編の2部作なのだ。

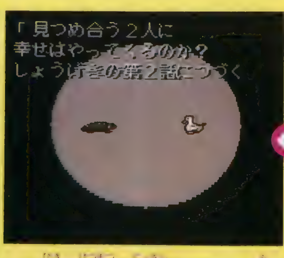

これで見られるぞ



○カゲオ（主演男優・トカゲ）と…



○トリ子（主演女優・トリ）の…



○２匹の結末は実際にゲームで見よ

この結末は!?

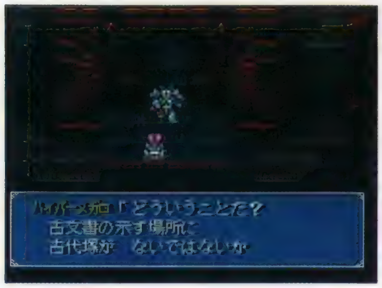
砂漠のどこかにあるという謎の古代塚を探せ！

ポヨンが仲間に加わったあとは、メルルの祖父から情報を聞いた古代塚に向かうことになる。ここには何か宝があるらしいのだ。ただし、ダークの配下のドーンと、一度倒したはずのメガロキングが同じ宝を狙っているらしい。どうもここにある宝は、ダークが欲しがっているオーラストーンのようだ。メルルの祖父から聞いたとおりに、古代塚の入口を見つけられるか？

古代塚とは？



この古い神殿というのが古代塚らしいのだ



古代塚を探しているらしいけど「古文書」とは

砂嵐で隠されていた古代塚の入口

メルルの祖父に聞いた情報をもとに砂漠を歩いていると、突然主人公の目の前に古代塚の入口が出現する。だだし、この入口は、あるアイテムがないと現れないらしいのだ。はたして、どんなアイテムが必要なのだろうか？ 流砂に流された古代塚のある方向を示すものらしいのだが…。

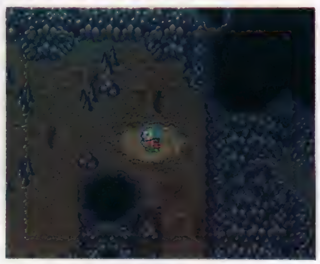

あるアイテムを持って特定の場所に近づくと…



おおう、古代塚の入口が砂漠に出現！

砂の流れに乗ってオーラストーンのもとへ

古代塚の入口に入ると、一見何もなさそうな洞くつになっている。ただし、ここの洞くつは、アリ地獄の穴のような場所がたくさんあって、この穴を通過することによって洞くつの奥へと進むことができる。さらに、この洞くつでは砂の流れに乗って移動するようだぞ。


以前、本誌記事で紹介したアリ地獄のワナ？ がこんなところにあった

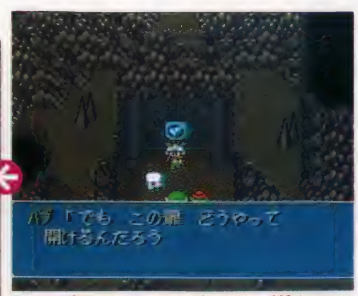


滝のように流れる砂の川のつながりが、迷路のようになっているのだ。うひょ〜っ

古代塚の扉を守るラミアを倒せ

砂の流れに乗って洞くつの最下層にくると、大きな扉がある場所に行ける。この扉の先にオーラストーンがあるようだ。ただし、この扉の前には、ラミアというモンスターが待ち構えている。このラミアを倒せば、扉を開けてその先へと進めるのだろうか。


古代塚の最下層に扉を発見したけど、怖そうな敵のラミアが襲ってきた！



この扉の奥に入ると、赤く光る宝玉が…


やった、オーラストーンだ

うわっ、地震か!?


オーラストーンを取ろうとしたら、突然地面が揺れだした。何が起きた？

オーラストーンを求めて サンドスコルピオンを追う

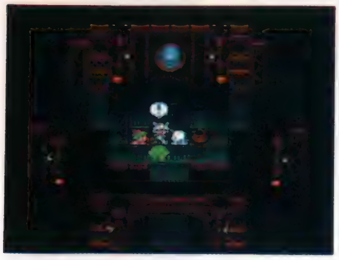
ドーンらの策略によって、すべてのオーラストーンを奪われてしまった主人公たち。オーラストーンを取り戻すために、ドーンの開発した移動要塞のサンドスコルピオンに向かうことになるぞ。

メガロとドーンを追って内部へ潜入

走り続けるサンドスコルピオンに、追いつくことができた主人公たち。サンドスコルピオンの内部へと潜入したいところだが、うまく飛び乗ることができるのだろうか。どこかに必ず入口はあるはずなのだが…？



ダーク配下のドーンに奪われたオーラストーンを奪い返すため、乗り込むのだっ



サンドスコルピオンに乗り込んだ主人公たち。この先に何が待ち構えている？

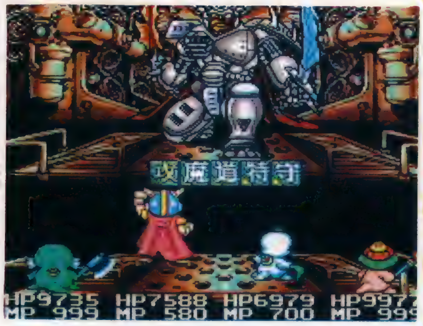
オーラストーンをかけてメガロと戦う

サンドスコルピオンの奥で、ドーンとパワーアップしたメガロキングが待ち構えていた。しかも、オーラストーンを賭けて戦うというのだ。主人公たちは、この戦いに勝つことができて、オーラストーンを奪い返すことができるのか。



オーラストーンをかけてパワーアップしたメガロと戦うことに。勝てるのか？

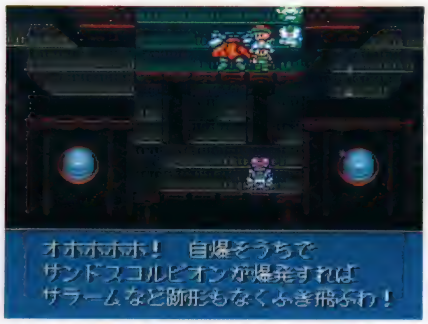
戦闘開始!!



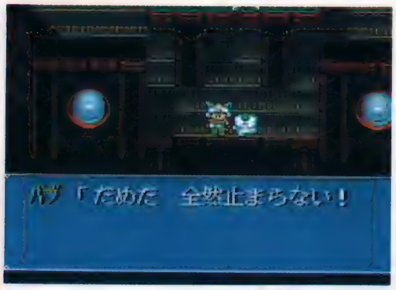
メガロは両手に特殊武器を持っている

ドーンの悪だくみで勇者たちがピンチに

メガロとの戦闘後、ドーンの悪だくみによってサンドスコルピオンが暴走することになる。しかも、サラームの町めがけて突き進んでいるようなのだ。主人公たちは、サンドスコルピオンを止めようと努力しているのだが、うまくいかずピンチに陥ることになる。はたして、この場面を乗り切ることができるのだろうか…？



メガロを倒したら、今度はドーンが何か悪だくみをしているようだぞ

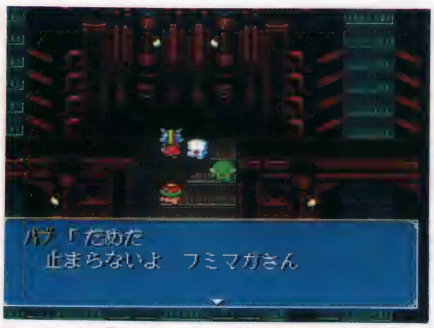


サンドスコルピオンを止める方法はあるのか

どうしょう～

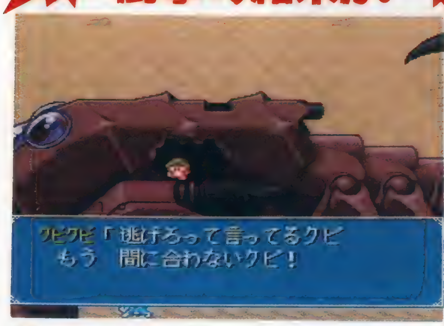


すごい砂ぼこりをたてながら爆進中のサンドスコルピオンを、正面からとらえた迫力あるイメージイラスト。主人公たちが一生懸命にサンドスコルピオンを止めようとしているぞ



サンドスコルピオンのエンジンルームで、何とかしようとしているのだが…

衝撃の結末が！



主人公たちは、無事に脱出することができるのだろうか…？

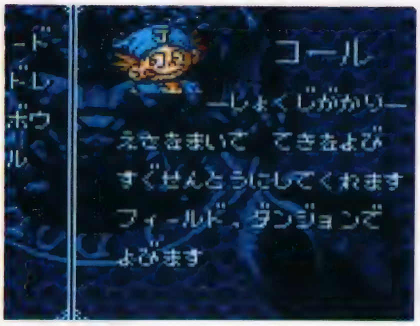
新たに判明したすけっとたちの活躍シーンを公開

ここでは、今回紹介しているあたりで「すけっと」に加わるキャラを紹介していく。新たにすけっとと判明したものもいるので、実際にすけっととして呼んでいるシーンをもとに、どのようなキャラなのかも解説していくぞ。

コール

ジョーダンサーカスの食餌係

このコールは、以前も紹介してきたのだが、新たにジョーダンの下で働いていたことが判明した。どうも、ポヨンによってジョーダン団長の不評をかってしまい、ジョーダンサーカスから追い出されてしまうらしいのだ。このコールはすけっととして呼び出すと、その場所に出現するモンスターをすぐに呼び出して戦闘に入れる。しかも、何度でも続けて呼び出すことができるのだ。



ランダム・エンカウントで出現する敵をすぐに呼んでくれるすけっとだ



呼び出したい敵がいる場所で、すけっとのコールを呼んでみよう

おいでおいで〜



エサをまいてすぐに敵を呼んでくれるぞ

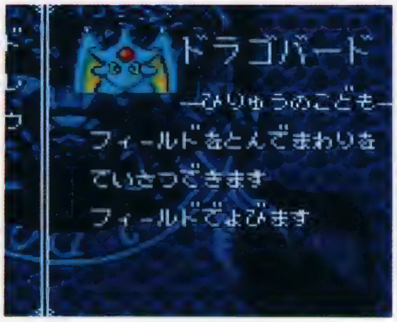


戦闘後にすぐ呼べるからレベル上げに最適

ドラゴバード

飛竜の子供

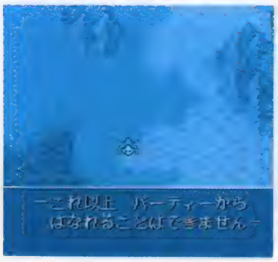
今回始めて判明したすけっと。まだ生まれて間もない飛竜の子供なのだ。このドラゴバードは、フィールド上で呼び出すことができる。そして、主人公のいる位置から、ある一定の範囲の距離を自由に飛びまわって、フィールド上を偵察することができるのだ。飛んでいるあいだは敵の出現もないぞ。



子供の飛竜でも、ちゃんと役に立つ。大きくなったらどうなるのだろうか？



ドラゴバードで飛んでいるときは、敵が出現しないから安全だ

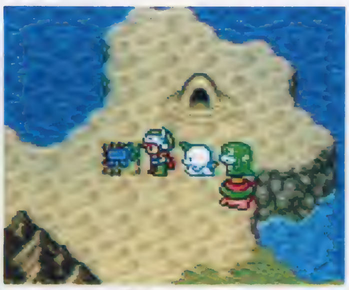


でも、あまり遠くまで飛べるわけではない。子供だからかな

ウロ、ウル、ウラ

遊牧民の家族

ウロ、ウル、ウラの遊牧民の家族は、すけっととして呼び出すわけではない。ダンジョンがあったりする場所に、まれにキャンプしているのだ。ここでは、HPやMPの回復、アイテムの補充、さらにスタンプも隠されているらしい。



ダンジョンの近くでよく見かけるらしい

ウロ

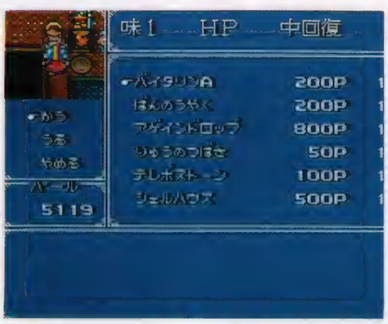
前作の「大貝獣物語」から引き続き登場しているウロ。このキャラに話しかけると、タダで泊まることができる。町まで戻って回復しなくてもいいので、ダンジョンに再び入りたいときには便利だぞ。



なんとタダで泊めてくれるらしい。これでHPとMPは完全回復だね

ウル

今回初登場したウロの奥さん。彼女に話しかけると、道具を買うことができる。キャンプしている場所によって、多少売っているものの内容が変わるけど、消費のはげしい回復系のものばかりだ。



道具を売ってくれるのが奥さんのウル。場所によって売っているものも変わるぞ

ウラ

ウロとウルの子供。もちろん今回初登場のキャラだ。この子に話しかけると、武器を買うことができる。キャンプしている場所で売っているものも変わるのだが、いい武器をここで買えることもある。

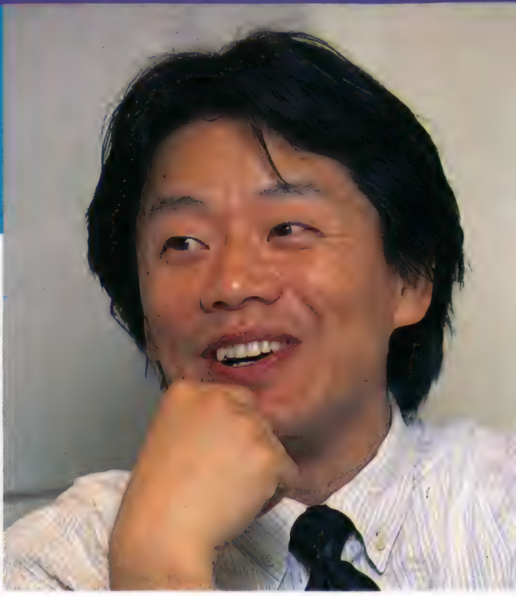


息子のウラは武器や防具を売っている。これも場所によって売り物が変わるのだ

SFC

原作者の原裕朗さんに完成記念インタビュー!!

「発見」というのがテーマ



編集部でも、ほぼ完成状態のゲームをプレイできるようになった『大貝獣物語Ⅱ』。このゲームの原作者であるバースデイの原裕朗氏も最終チェックが終わっているらしい。そこで『大貝獣物語Ⅱ』をより面白くするために、どこに重点を置いて調整をしたのかなど、原裕朗氏に熱く語ってもらったぞ。

「探しもの」を、いろいろな意味でバラまいてます

――ポヨンの魔法など、いろいろとプレイヤーが発見していくものが多そうですね。

原裕朗氏（以下、原） そうですね。『大貝獣物語Ⅱ』では、Lマップ（フィールドマップのこと）自体もダンジョンや町のように、水の中に洞くつがあったり、立体的な段差があったりと、探す楽しみをたくさんちりばめてあります。通常、容量とか画面の切り替え時間が長くなるなどで、フィールドマップではやらないじゃないですか。その辺りも『大貝獣物語Ⅱ』は、ほかのゲームとは違う特徴がでていると思います。今回のテーマは「ディスカバーシェルドラド！」で、プレイヤーにいろんな発見をしてほしいと言う思いをこめて制作しました。たとえば、旅の途中で知り会える、おさる洞のウッキーなんかも、最初会ったときには子分の数が限られているんですよ。その子分を旅先のダンジョンなどで見つけると、「ウッキー親分の友だちならオレも手伝うよ」って感じで増やしていけます。4匹分のおさるの架け橋で渡れるところが3匹しかいなくて渡れなくても子分を増やせば、渡れるようになるんです。あと、ポットの召喚獣もそうですよね。最初から持っているファイヤーレオ以外は見つけないといけないから、旅の途中で次元のツボを探してほしいですね。だけど、ポットを連れていないと召喚獣を入手することができないんですよ。ナイショだけど、マッシュアングラーの内部では、召喚獣がいたほうが進めやすかったりしますよ。

――召喚獣のビーナスも入手できれば、パーティ全体回復ができるので使えますね。

原 ああ、それから当然のことながら最強の武器や防具はお店では買えないようにしてあります。それにゲームの攻略に関係ないけれど、ある場所に訪れると昔のお師匠さんに出会うことができて特別な特技なども教えてもらうことができるとか。主人公の特技の中にも、傷ついた鳥を助けたあと、鳥が飛んでいった方向へ行ったときに教えてもらうものもあるんですよ。

原 あとは、パーティを組む10人のキャラの使い分けに関しても、かなり気を使っています。前作を遊んでくれた人の反応が返ってきたので、あのキャラは使い勝手をよくしようとか、このキャラはあの場所で使えるようにしようとか、そう言った部分での調整がかなり難しかったですね。だから、今回はますますキャラの組み合わせが面白くなっていますよ。

――わかりました。

原 それから、グランガラムの王様の宝探しというのが前作には無かったものですね。町にいくと看板が置いてあって、その看板に書いてある宝を見つけて王様のところへ持っていくと、豪華なものと取り替えてもらえるとか…。

――その宝のヒントは、わが町で建てられる情報屋で聞けますね。

原 結構プレイしてもらっているようですね。今回は、攻略チャートを追ってプレイしても5日ぐらいはかかっちゃうボリュームはあると思いますよ。とにかく『大貝獣物語Ⅱ』は、いろいろなものを探して見つけてもらうために作った手作りの箱庭みたいなものなんです。地形だけの探しものではなくて、お話の流れのなかで人から聞いたことをもとに探しものをするとか。とにかく「探しもの」を楽しんでほしいですね。

――かなり探しがいがありそうですね。

原 今回のわが町システムは、宝石で建物を建てられるように変えてみたんですが、どうでしたか？　この部分は、最後の最後までバランス調整をスタッフとつめていたんですよ。

――そうですね、宝石は拾う以外にも、クピクピのジュエルナの魔法で集められますし、思いどおりの宝石になるモンスターを探し出して戦う楽しみ方もできますよね。

原 そう思っていただければ、狙いどおりです。最初は、お金で家を建てようと思ったんですが、宝石に変えて面白くなったと思いますよ。だから、クピクピの使い勝手というのも、前作よりすごく魅力的になっていると思いますよ。

――最後に、ファミマガ64の読者に一言お願いします。

原 「探しもの」を、いろいろな意味でバラまいてます。迷う人はう～んと迷いながら、それを楽しんで探し回ってほしいな。あとは、スーパージオラマチックバトルですね。緻密に戦闘のバランス調整をしていますから、モンスターたちと戦うのにどういうチームでどのような戦い方をしたら勝てるか、これを考えてプレイしてもらえたら最高ですね。



ゲームを面白くするために、このようなイメージイラストもたくさん用意されている



◎今は4キャラだけだけど、必ず18人に！

早速ですが

おもちゃショーで公開されたサンプルバージョンの中身は!?

先日開催された「東京おもちゃショー（会場：幕張メッセ）」のカプコンブースに、遊べる『ストリートファイターZERO2』が展示されていた！ 選択できるキャラクタは4人だけ、全体的に見ても未調整部分が多く残されている状態ではあるが、それらがクリアされた完成版を期待させるに十分なデキだ。編集部でも早速このサンプルロムを入手。現在の完成度をみんなにお見せしよう。



ちょっと一言

サウンド面が課題?

グラフィックまわり以上にまだまだ開発途中なのが、サウンド。現時点では、正直物足りなさを覚える。キャラのセリフを始め、今後に期待。



◎サウンド、ボイス関係は思いのほか容量を食ってしまうファクターなのだ。しかし、発売までにはなんとか…



ストリートファイターゼロ2

カプコン
今夏発売予定
価格未定

SFC アクション 32M
最大2人同時プレイ可

調整中ながら各種システムも

今回入手したロムはまだまだ開発途中で、アラを探し始めるときりがないくらいの状態だが、それでも見た目やプレイ感覚は『ストZERO2』にかなり近いものになっている。まず初めに、システムまわりの完成度を見てみよう。

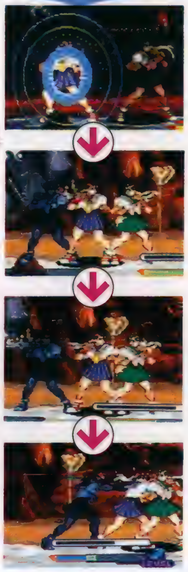
ZEROカウンター



さくらの場合、咲桜拳で返す

キックだと足払いになる

オリジナルコンボ



ボタン3つの発動がツライ。残像は点滅しているので実際はもっと多い

投げ受け身も

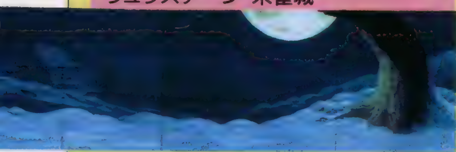


ダウン回避はまだ怪しい状態だが、こっちはちゃんと確認できた

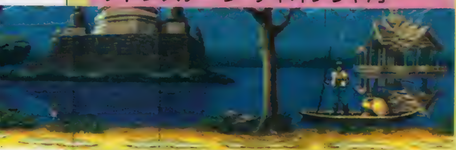
ステージも着々と制作中！

今のところ、ステージは5つ入っている。前回入手した写真に写っていたザンギエフステージはなぜか入っておらず、リュウ、アドン、ベガ、ゴウキ、ダンの5キャラのものが選択可能になっていたぞ。とりあえず、各ステージの雰囲気だけでも左の写真で確かめてほしい。

リュウステージ 朱雀城



アドンステージ チャオプラヤ河



ベガステージ VTOL機上



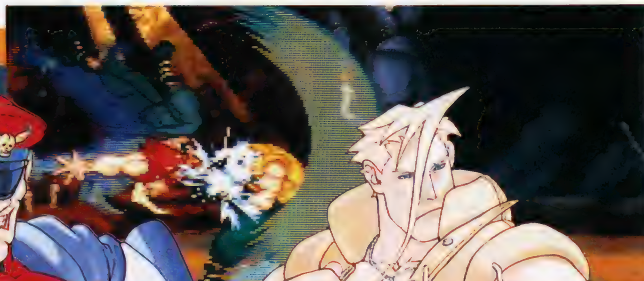
ゴウキステージ 獄炎島



ダンステージ テンプルストリート



次のページから4キャラのできばえを検証！





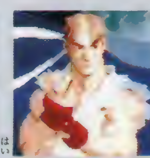
すでに4キャラ稼働中！

発売へ向けて、いよいよ本格的に動き出した『ストリートファイターZERO2』。現在、動いている4人のキャラクタの姿を、これでもか！ と言わんばかりに見せてやるぜ!!

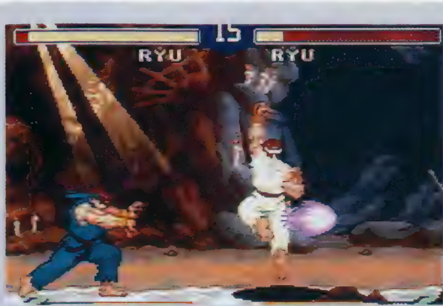
※掲載している写真はすべて開発中のものです

現時点では一番完成度が高い主人公リュウ

RYU



おもちゃショーに『ZERO2』が出展されるということで、少なくとも「リュウ、ケンは入っているだろう」と思っていたのだが、意外にも今回はケンの開発は遅れているようだ。その代わりに、ということでもないだろうが、リュウの開発は、今回のサンプルロムに入っている4人のキャラの中でも一番進んでいるように思われる。彼の場合はほぼすべての要素が設定済みのようで、各必殺技、スーパーコンボなど、順調な仕上がりを見せているぞ。これを見ると「できあがってきてる」って感じがするよね。



昇龍拳の無敵はかなり短い。波動拳が強じゃないと…

必殺技のグラフィック

リュウの必殺技は、基本的に3つ。おなじみの波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚（空中でも出せる）がそれだ。波動拳のグラフィックなどは言うに及ばず、昇龍拳の無敵時間（波動拳の場合は、長い硬直時間）などバランス面の調整も進められているようだ。

竜巻旋風脚



空中で出すこともできる。かつては飛び道具をすり抜けられたのだが

昇龍拳



多分世界で一番知られている対空技。無敵時間は短いが、強い

波動拳



おそらく世界一有名な飛び道具。強を近距離で当てると相手は燃える

2つのスーパーコンボ

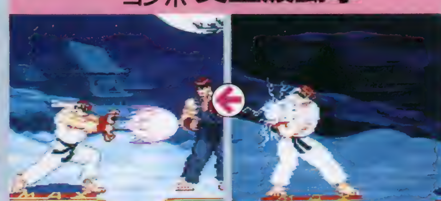
対戦の"華"とも言うべき「スーパーコンボ」。ほかのキャラにも多く見られる、通常の必殺技の強化版という感じのものだ。スーパーコンボゲージ（画面下に表示されるゲージ）の消費量によってコンボの威力や特性が変わるところも、アーケードにならってちゃんと再現されているぞ。

スーパーコンボ 真空竜巻旋風脚



本当の意味で「真空」なのはこっちかも。相手が近くにいる場合は、吸い込んでゴリゴリ回転するのだ

スーパーコンボ 真空波動拳

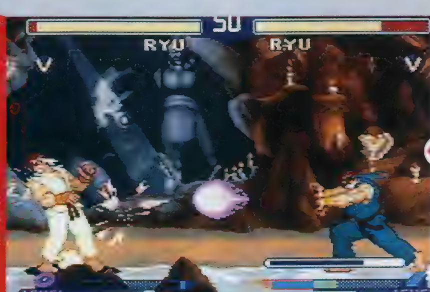


画面暗転、「真空〜波動拳！」。ちなみにこれはレベル1。レベルが上がるとヒット回数などが変化する

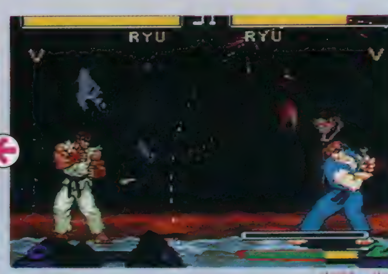
オリ・コン発動！

前のページでもちょっと紹介しているが、『ZERO2』の新要素「オリジナルコンボ」はほとんどの技がコンボ、すなわち連続攻撃（相手に反撃させるスキを与えずに攻撃がヒットすること）になる。一番分かりやすいのが、左のような飛び道具の連射だろう。

ガトリング波動拳!?



波動拳も連射。実際は点滅しながら4、5個飛んでる



キュピーン！ っとオリジナルコンボ発動。発動中は必殺技のスキなどもほとんど無くなり…

「ここんトコ」がリュウ

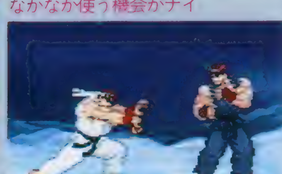
『ZERO』シリーズは、各キャラがとても個性的な技や表情を見せてくれる。「挑発（スタートボタン：1ラウンドに1回だけ使用できる）」はそのもっとも特徴的な例だろう。またリュウの場合、スタートボタンを使って、「フェイク波動拳（波動拳を撃つフリ）」までできてしまう。

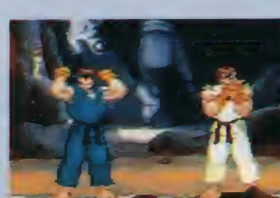
キャラのカラー（一部）



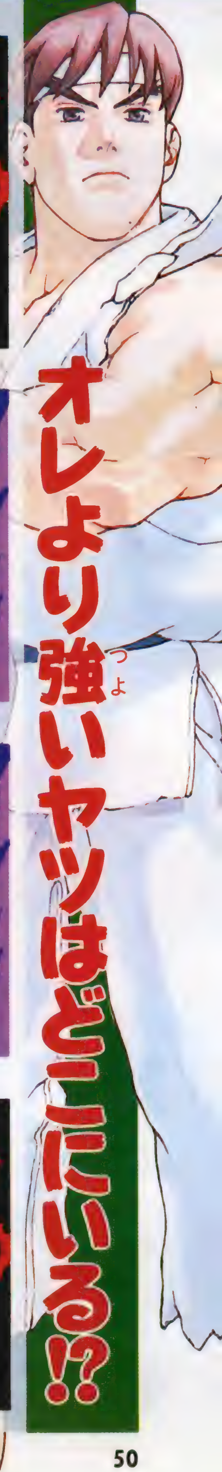
わりと地味な色が多いリュウ

これが通称「フェイク波動拳」。波動拳を撃たずに相手を牽制できるが、スキの大きさが波動拳と同等なため、なかなか使う機会がナイ





現在は任意にいろんなポーズを見ることができる。今のところすべての勝ちポーズまでは入っていないようだが、いずれは…

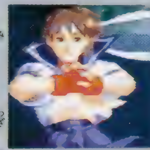


オレより強いヤツはどこにいる!?

※掲載している写真はすべて開発中のものです

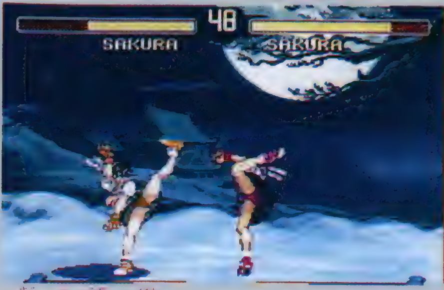
人気爆発娘さくら サンプルバージョンに早くも登場！

SAKURA



『ZERO2』から新しく加わった女の子、さくら。リュウの闘いぶりを見よう見まねで技を鍛えたらしく、必殺技などに彼と共通する部分を見ることができる。しかし、さくらの最大の武器は何といっても「セーラー服」。春麗の人気を食ってしまう勢いは、ブルマに負うところも大きいだろう。さすが「あざといぜ、カプコン」といったところか。使いやすさも大きな魅力。

弱いなんて言わせない！



裾を振り乱して闘うさくら。ブルマもカラフル

必殺技のグラフィック

さくらの波動拳とリュウの波動拳との大きな違いは、コマンドの最後にパンチボタンを連打（2～3回）することによって、波動拳の威力、飛距離が変化するところ。グラフィック、特性、声など、まだ調整中ながらなかなか「さくら」な感じになっているのが嬉しい。

春風脚



山なりに飛ぶ竜巻旋風脚。強の方が高く、より山なりになる

咲桜拳



走り込んで昇龍拳。弱～強で、走り込む距離やジャンプの高さが変化

波動拳

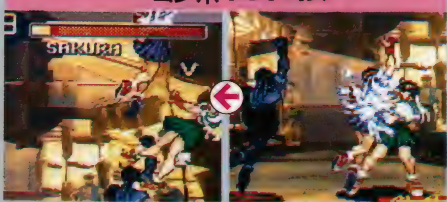


連射することに大きくなり、飛ばなくなる。ちなみにこれは２段階目

3つのスーパーコンボ

今回の『ZERO2』では、スーパーコンボを3つ持っているキャラが多くなった（前作『ZERO』では2つが多かった）。かくいうさくらもその1人だったりするのだ。リュウほど飛距離は出ないものの、見た目がチョイ派手めな「真空波動拳」、咲桜拳を連続で叩き込む「乱れ桜」、一転して連続回転足払いから中段蹴りでキメる「春一番」という充実ぶり。コマンドもわりと簡単な部類に入るので、初めての人にも安心して使っていただけそうだ。

スーパーコンボ 乱れ桜



ダダダッ、ガン、ガガーンッと、連続咲桜拳。出したあとのスキがはてしなくデカイので、気をつけなきゃね

スーパーコンボ 真空波動拳



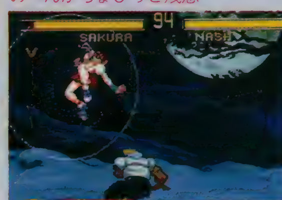
基本的にはリュウのものと一緒。しかし、最大の違いがあまり遠くへ飛ばないこと。みためはうんと派手だが

スーパーコンボ 春一番



決して某芸人さんではない。立ちガードさせておいて…とか、使い方はイロイロ。面白いです

空中でオリジナルコンボ発動！ ゲージを全部使っちゃうので、スーパーコンボとの併用はできない。そのへんがちょびっと残念





絶対、「あの人」の弟子になるの!!

「ここんトコ」がさくら

さくらは全キャラクタの中でももっとも表情豊かな一人。対戦中にいろんなアクションを見せてくれるぞ。ちなみに、指先に攻撃判定がある「挑発」は、今のところグラフィックがまだ入っていない。

キャラのカラー（一部）

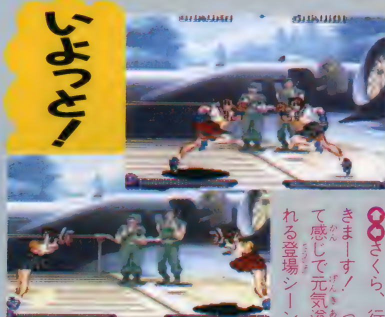


うりゃー、勝ちぃッ！

足払いされてダウンの直前、アララッ、という感じにコミカルな動きを見せる。こんな表情もまたさくらのいいト・コ・ロですかね



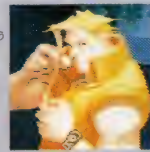
いよっと！



さくら、行きまーす！って感じで元気溢れる登場シーン

悲劇のヒーロー ナッシュ、サマーソルトはいまだ衰えず

NASH



『ストリートファイターII』で登場したガイル（少佐）は、殺された親友の仇を討つために、シャドルー（ベガを総統とする悪の組織）に闘いを挑んでいた。その親友というのがこのナッシュである。『ストII』の頃から時代設定が遡っているため、『ZERO』から彼の登場となったわけだ。使用する技はことごとくガイルに酷似。さらに、クールなヤサ男風の容貌がガイルと違った魅力を醸し出している。

ガイルの分身だ



カメラ目線でオリジナルコンボ、カッコイイですね

必殺技のグラフィック

誰が何と言おうと「ソニック」と「サマソ」、この2つにつきる。この少ないながらも、ベリグーな性能を誇る2つの必殺技を使ってストイックに、またときに熱く闘うのが真の軍人というもの。

ソニックはガイルのものとほとんど変わらない。サマーソルトシエル（ガイルは～キック）は、一度相手に背を向けたのち、一気に蹴り上げる対空技。ガイルからの戦法の応用が容易なところが○。

サマーソルトシェル



かかとから蹴り上げるサマーソルトシェル。押すボタンによって、ヒット回数やジャンプの高さが変化する

ソニックブーム


ガイルが両手で撃っていたソニックを、ナッシュは片手でビシッ

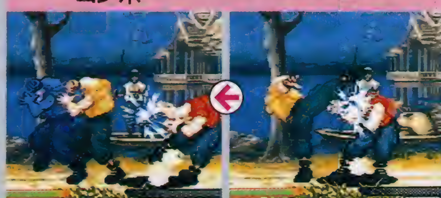
3つのスーパーコンボ

ナッシュのスーパーコンボは、「クロスファイアブリッツ」「サマーソルトジャスティス」「ソニックブレイク」の3つ。連続攻撃（俗に乱舞）系、対空系、飛び道具系と、状況に応じて幅広く対応できるラインナップになっている。現段階では、ソニックブレイクのボタン連射によるソニック発射数が?な感じがしたり、ソニックの当たり判定が違うかな～（しゃがむと当たらなかったりする）と思ったりするが、今後の開発で立派な軍人になってくれるはずだ。

スーパーコンボ サマーソルトジャスティス


ジャスティス（正義）のサマーソルトシェル。2回連続のサマソがカッコイイ！　が、コマンドは難しい

スーパーコンボ クロスファイアブリッツ


移動距離が短めなので、わりと近い間合いで出さないと当たらない。まあ、普通はキャンセルで出すんだろうけど

スーパーコンボ ソニックブレイク



1発目は普通に、2発目はアッパー、3発目はバックナックル、トドメはソバットで足からソニック！

キィィィン！と画面が暗転して、スーパーコンボへ。しかし、目の前に迫る波動拳に破れ去るのが目に見えていて悲しい



「ここんトコ」がナッシュ

ナッシュといえば前髪とメガネ。そんなアイテムを抜きにしても、画面からは彼のちょっとキザでクールな一面を窺うことができる。勝ちポーズや挑発など、ガイルとは一味違う「男」なのだ。

技関係は、ソバットやスピニングバックナックルなど（ニーバズーカはない）通常技も似てるけど。

キャラのカラー（一部）


ナッシュはナカナカおしゃれ



ソバットはガイル直伝か。通常技の類似点も多い2人。方向ボタン＋中キックのニーバズーカがないのが相違点の1つ


もりもりマッチョでも、どこかインテリっぽいナッシュ。挑発にもどこか品のようなものが漂っているような、いないような…

オレの正義の拳でシャドルーを叩く!!

※掲載している写真はすべて開発中のものです

闇の帝王ベガも開発快調！ そのクオリティは？



「コンピュータが使うと鬼のように強いのに、いざ対戦で使うと弱い」と言われ苦汁をなめ続けてきたベガ様。『ZERO』シリーズに入り、心なしか恰幅が良くなられたようだが、それにともなってかなり使いやすくなってきたようだ。飛び道具も覚えたし。

さすがにハードの制約上、キャラの大きさはアーケードと比べるべくもないがその威圧感は「闇の帝王」そのままだぞ。

魔神・ベガ



ベガ様仁王立ちでオリジナルコンボ、の図

必殺技のグラフィック

シャドルー総統ベガ様の必殺技は、全部でなんと5つもある。今回はなんといっても「サイコショット」と「ベガワープ」が要注目。夢の飛び道具「サイコショット」は、現時点ではしゃがんでかわされてしまうという悲しい技だが、今後の調整で生まれ変わるはず。ダルシムの専売特許だったワープも、今のところコマンドのボタン3つ同時押しがSFCのコントローラではかなりつらい。そのへんは、SFC『スーパーストII』のときのように2つ押しに変更されそうなので、とりあえず安心。

サマーソルトスカルダイバー



ジャンプ中に任意の点でクルッと1回転、そのままオーラをまとった手で敵を攻撃する。トリッキーな動きが特徴

ヘッドプレス



フワッとジャンプして、相手の頭を踏んづける屈辱的な技。ここからサマーソルトスカルダイバーへ移行できる

ベガワープ



「ベガッ」とは言わない。出し方はダルシムのヨガテレポートと同じ。2つ同時押しにしてくれないと困る…

ダブルニープレス



間合いによって2発ヒットする。ベガ様おなじみの必殺技

サイコショット

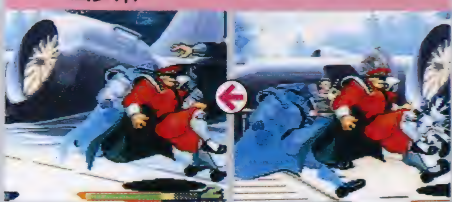


サイコパワーの集合体を発射。立ちふさがるものを粉砕する！

2つのスーパーコンボ

ベガ様の（しつこい）スーパーコンボは、「サイコクラッシャー」と「ニープレスナイトメア」の2つ。2つとも突進系の技なので、単発で出そうとするとかなり大きなリスクを伴う。やはり連続攻撃に組み込んで、通常技をキャンセルして出すのがいいようだ。もしくは最後のケズリに使うか？

スーパーコンボ ニープレスナイトメア



ガガッ、ガガッと、強靭なおみ足を愚者にたたき込むハラショーな技。間合いによっては飛び越えてしまう場合も

スーパーコンボ サイコクラッシャー

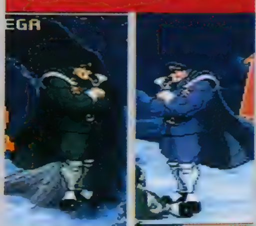


名前から「アタック」が外れて（というより、時代は前だからまだ付いていないのか）スーパーコンボになった

「ここんトコ」がベガ

人間離れ度（見た目の）が、豪鬼とともに加速度的に進みつつあるベガ様。『ZERO2』でもことあるごとに闇のオーラを身にまとい、宙へ浮かび、そしてホバーキック。もちろん、カメラ目線で「ニヤリ」はあいかわらず。プレイヤーカラーも、今回が一番カラフルではないだろうか。

キャラのカラー（一部）



総統コスチュームも多種多彩

もう、ベガ様とは切っても切れないホバーキック。今回も、あいかわらずスキがめちゃくちゃデカイ。ガードされたら、気合いで祈れ！





ベガ様の神々しいばかりの登場シーン。サイコパワーをもってすれば、空中浮遊など朝飯前。敵はすべからく足元にはいつくばるのだ！

サイコパワーの前にひれ伏すのだ!!





小中学生だけじゃなく、一部のオトナまで巻き込んで爆発的な人気の"ミニ四駆"と、人気漫画「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」の世界をシミュレーションRPG化!! この冬、『ダビスタ』のアスキーが放つ注目作だ!!

全ゲーム化した注目作登場!!

スコーピオン 烈豪 レッツ&ゴー!!

アスキー
12月6日発売予定
価格未定

SFC	シミュレーションRPG 24M
	バックアップ(セーブ数未定)
	―
	ターボファイルツイン

幻のミニ四駆を手に入れて目指せ!!S・G・J・C(スーパーグレートジャパンカップ)チャンプ!!

ミニ四駆+漫画+シミュレーションRPGという、欲張りなのやら無謀なのやらという試みだけに、誰でも気になるのがゲームシステムとストーリー展開。今回の記事ではその概要までしか判明していないが、新しい情報が入り次第、続報をお届けしていこう。

主人公は豪くんでも烈くんでもなく、プレイヤーであるキミ自身。漫画の中での烈と豪がそうだったように、プレイヤーはセイバーシリーズの"セイバー600"というマシンを持ってレースにデビューする。「レッツ&ゴー!!」の世界が展開されるRPGモードで情報を集めながら、8つの町で行われるレースに出場して、上位入賞を狙え!! レースの成績に応じて与えられる"奨励ポイント"は、GUP(グレードアップパーツ)を手に入れるのに必要だ。GUPで成長させたマシンでレースに勝ちまくれば、土屋博士から幻のオリジナルマシン"シャイニングスコーピオン"を託される。そしてS・G・J・Cに優勝するのだ!!

土屋博士に託される



○プレイヤーの最初のマシンは、あのセイバーシリーズの1台"セイバー600"



◁星馬 豪(ゴー)

▷星馬 烈(レツ)

○○右がセイバー600。そしていつかは、下の写真の"シャイニングスコーピオン"を手に入れるのだ!!

最初はこのマシン

セイバー600



これが幻のマシン ↓ シャイニングスコーピオン



いつかはこいつを手に入れろ!!

What's "Let's and Go!!"?

月刊コロコロコミック（小学館）で連載中の超人気漫画で、現在はTVアニメも放映中。ミニ四駆の素晴らしさを広めるべく、土屋博士が開発した"フルカウルミニ四駆"と、それを託された星馬兄弟とライバル達のバトルが熱い。現在は「ミニ四駆は速ければいい」という歪んだ理念を持つ大神博士&その刺客と激闘中。



コミックスは現在7巻。6月末には最新刊の8巻が登場する

What's MINI-4WD?

"ミニ四駆"とは、全長わずか15㎝にも満たないボディに四輪駆動のメカニズムを組み込んだ、プラスチックモデルのレーシングマシーンである。F1マシンでもおなじみのデフホイールを始めとした、各種GUP（グレードアップパーツ）によるチューンアップを施せば、そのスケールスピードは実に時速600㎞を超える。



"たかがプラモ"が、実車だと時速600kmで疾走。驚け!!

今、熱い人気のミニ四駆と「レッツ&ゴー!!」の世界を完

ミニ四駆シャイニング

町から町へと駆けめぐり すべてのレースを制覇せよ

RPGモードの舞台になるのは「レッツ&ゴー!!」のキャラクタが登場する8つの町。プレイヤーはそれぞれの町で開催されるレースに出場するために、町から町へと移動していく。町では、「レッツ&ゴー!!」のキャラ達と会話をして情報を集めるほか、ショップでGUPを買うこともできる。もちろん、町で開催されるレースでは、烈や豪を始め、鷹羽リョウなどの「レッツ&ゴー!!」のキャラとの熱いバトルが待ち受けている。

町から町へ移動するときのマップは左のようになっていて、見ればすぐにピンとくるが、移動は電車に乗って、数字の順に進んでいくようだ。気になるのは、移動手段がバスという、イレギュラーなTOWN・Xと、最後に待ち受けているS・Gシティ。なんでもS・Gシティには大きな秘密が隠されているらしいが……!?

町では買い物も



ショップのおじさんも漫画と同じ。後ろのパーツ群が泣かせるのだ

ライバルとの会話



これも漫画の登場人物。卑怯な手段でレースに勝とうとする、黒沢だ

主要キャラとの出会い



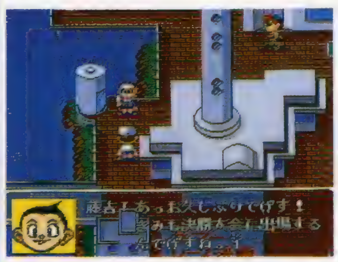
「レッツ＆ゴー!!」の登場人物で、鷹羽リョウの弟、二郎丸との出会い

移動マップはこんな感じに



線路に沿って、町を順番に進んでいく。バスで行くと思われるTOWN・Xと、線路の果てにあるS・Gシティに何が隠されているのかが気になる

すべての町でレースに勝て!!



進んでいく町ごとに、スプリングカップやオータムカップなどのレースがあるぞ

※画面は開発中のものです。写真協力／田宮模型・小学館

あらゆるGUPを駆使して最速のマシンを造りだせ!!

マシンを速くするために、各種GUPは必要不可欠。単に直線を走るだけでも、ノーマルの小径ホイールよりは大径ホイールの方が速い（例えれば子供用の自転車と大人用の自転車の違い）し、コーナーの多いコースならば高性能なローラーなくして速さは得られない。ミニ四駆はステアリングというものを持たないので、コーナーをムダなく曲がるためにはローラーに頼るしかないのだ。

これほどにシビアで奥の深いミニ四駆のセッティングを、このゲームでは完全に再現。詳細なセッティング画面に用意されている豊富なGUP群は、すべて田宮模型の全面協力によるもので、その性能、重量などはすべて田宮模型の実測データをもとに設定されているので、本物とまるで同じ感覚でセッティングできるのだ!!

詳細なセッティング画面を見よ!!

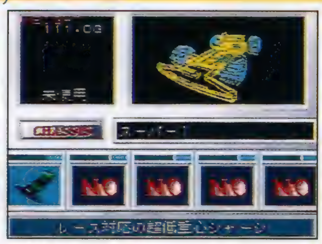


GUPの形状の正確さに感動。そのGUPの装着位置や重量、そして性能もひと目でわかる親切さ!!

組み込んだGUPはグラフィックで表示!!

組み込んだGUPは、画面上のシャーシにその場で装着され、ローラーやウイング装着の有無や、完成するマシンの姿がひと目で把握できる。シンプルだったシャーシがグレードアップしていく姿は、ミニ四駆ファンには涙ものの光景。

最初はこう



最初はこの状態。スーパーIシャーシにホイールとタイヤがついた状態なのだ

グレードアップ中



GUP装着中。シンプルだったシャーシに、選んだGUPが次々に装着される

やりすぎ



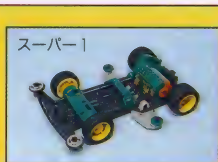
調子に乗り過ぎて、やりすぎた。ゴテゴテして、もう何がなんだかまるで不明

ホンモノのミニ四駆に見るパーツの特徴とその効果

GUPによってミニ四駆の性能はどう変わるのか？　うかつにもミニ四駆の道に踏み込んでしまった、ファミマガ64編集部員の経験から、GUPのポテンシャルをチェック。パーツだって安くはないのに、その効果は体感しなければ納得できないというジレンマで、すでに4万円をつぎ込んでしまったヤツはこうつぶやく「ゲームでミニ四駆を作れるのって幸せだよな、だってお金かかんないし…」と。

●シャーシ

基本のシャーシはスーパー1。最新のモーター前置き型、スーパーFMの実力はまだ未知数。





●ホイール&タイヤ

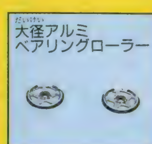
直線重視なら径の大きなノーマルホイールがベスト。コーナーでは、内輪と外輪の回転差を自動的に調節するワンウエイホイールに勝るものなし。車種によってはボディの改造が必要だが、大径ワンウエイも強力だ。





●各種ローラー

ローラーは大径で軽く、よく回るものがベスト。中心部にボールベアリングを組み込んだ、大径アルミベアリングが基本。





●フロントパーツ

マシンが速すぎると、コースから飛び出したり、フロントが破損することも多い。スライドダンパーでショックを緩和し、FRPプレートで剛性を高めろ。





しめて5057円(込)



それなりに速さを追求して作ると、なんとこんなにお金がかかるのだ!!

ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー

コースの性格に応じてセッティングを変える

コースに応じてGUPをセットアップするのは基本中の基本。いくら直線で速いマシンでも、コーナーの多いテクニカルサーキットではそのポテンシャルは発揮できない。コースの特性に合わせて、マシンの特性も変えていくのだ。



●コースはこんな感じ。コースの性格を見極めて、理想的なセッティングで勝負

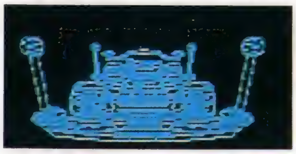
高速サーキット向け

回転数の高いレブチューン以上のモーター＋超速ギヤー。ローラーは軽量がベストだ。無駄なGUPを極力減らすのがポイントになる。



テクニカルサーキット向け

パワーのあるトルクチューンモーターに高速ギヤー、大径のベアリング入りローラー、スライドダンパー、ワンウェイホイールが基本。



必要なパーツを選んで理想的なセッティングを

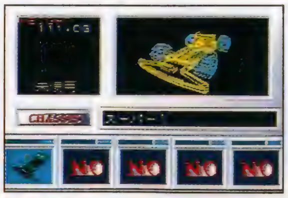
コースの性格を把握したら、あとはコースに合わせたセッティング通りにマシンを組み上げるだけ。まず絶対に必要なGUPをピックアップして装着、マシンの重量に余裕があるようなら、速すぎてコースアウトなどのアクシデントに備えるGUPもつけよう。安全性を取るか、速さを取るかが問題だ。

重量も要チェック



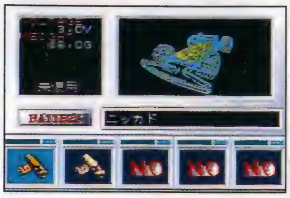
●パーツの重量をチェックして、あまり重くならないように気をつけろ

①シャーシ



基本シャーシはスーパー1。アップダウンやコーナーでの安定性ではスーパーFMだが、ゲームに採用されるかどうかはまだ不明。

②バッテリー



練習走行では何度も充電できて経済的なニッカドバッテリーがベストだが、レースではタミヤ公式のアルカリ電池が最強なのだ。

③フロントホイール



直線重視なら大径のノーマルホイール。コーナーが多いならワンウェイを選べ。タイヤはグリップ力の高いレストンスポンジがベター。

④リアホイール



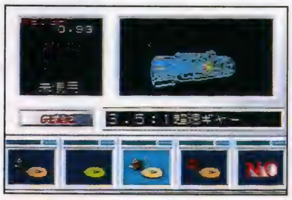
基本的にフロントと同様。フロントはワンウェイでリアはノーマルとか、フロントはスポンジタイヤでリアはショック吸収という手も。

⑤モーター



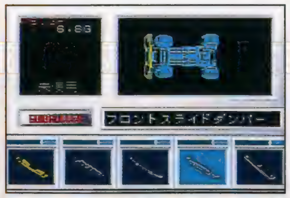
コーナーが多いならパワーのあるトルクチューンを選ぶ。直線での伸びに賭けるなら、レブチューン以上のスピード重視タイプだ。

⑥ギア



コーナーが多いなら、5：1のノーマルか4：1のハイスピードにトルクチューンを合わせる。直線重視なら迷わず超速ギヤーだ。

⑦フロントまわり



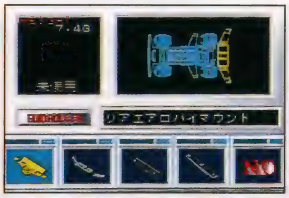
クラッシュに備えて、FRP強化プレートは絶対に装備。コーナーでのショック対策となるスライドダンパーと大径ローラーも欲しい。

⑧サイドまわり



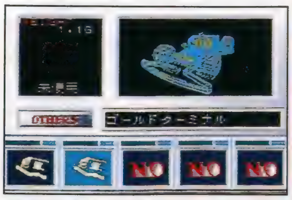
安全性重視なら、ここにもローラーを装着。コースアウトや転倒を防ぐスタビライザーポールや、ショートスタビローラーも欲しい。

⑨リアまわり



ストレート主体のコースなら、リアースキッドローラーなどを使って、なるべく後方にローラーを。飛びだし防止のブレーキも便利だ。

⑩その他のパーツ



電池の伝導性を高めるゴールドターミナルや、剛性アップと軽量化に優れた中空シャフトは絶対に欲しい。重要なGUPを見極めろ。

セッティング完了! あとは走らせるだけ!!

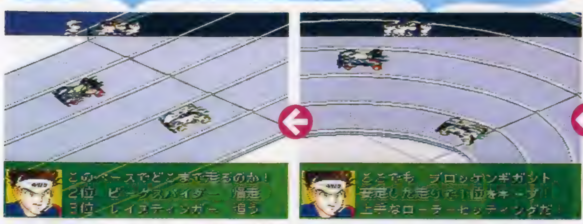
理想のセッティングに仕上がったら、いよいよレースに出場だ。レースはスタート時にタイミングよくボタンを押すだけで、あとはマシンを見守るだけ。もちろん、フライングもあるので要注意だ。セッティングに間違いがなければ、マシンは必ず勝利をもたらしてくれるはず。レースの展開は、おなじみのミニ四ファイターが『ダビスタ』っぽく完全実況!! 劇的なシーンを目ざとく見つけて、まさに"完全"な、実況ぶりなのだ。

フライングに注意



●スタート時にフライングすると、厳しいペナルティを課せられるのだ

レース内容はミニ四ファイターが実況!!



●フライングやレースの展開、劇的なシーンなどはすべてミニ四ファイターが完全実況。マシンの性格まで解説してくれる徹底ぶりが最高に嬉しい

登場マシンは？モードは？気になる要素を総チェック!!

ファンならもちろん、ファンならずとも気になるのが登場するマシンの種類。これはまだ完全に決まっているわけではないが、現段階ではビークスパイダー、スピンコブラ、セイバー600、ブロッケンG(ギガント)、そしてレイスティンガーの5種類が確認されている。発売時期の12月までに新しいマシンが登場すれば、そのマシンが組み込まれる可能性も大きい。マグナムセイバーの最新型、サイクロンマグナムあたりはかなり気になる存在だ。

プレイモードもまだ確定ではないが、メインのシミュレーションRPGのほかに、育てたマシンのデータで友達と対戦できる"バトルモード"の存在が判明している。

最新マシンはどれだけ入る!?





現時点で新しめのマシンは登場している。果たしてサイクロンマグナムは出るのか!?

開発のキャラクタとそのマシンはコレだ!!

左の5人は、ゲームに登場する「レッツ&ゴー!!」のキャラ。これらのキャラが出るということは、それぞれの持ちマシンも登場するのか？ということで、現時点でそれぞれの持ちマシン（キットで登場しているもの）を紹介!!


星馬烈 RETSU SEIBA



豪の兄、烈のマシンはバンガードソニック。空力重視のエアロマシンなのだ


星馬豪 GO SEIBA



主人公・豪のマシンはビクトリーマグナム。サイクロンマグナムはまだ不明


黒沢太 FUTOSHI KUROSAWA

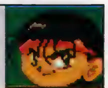


漫画では悪者だが、アニメでは良きライバルに。マシンはブラックセイバー


三国藤吉 TOKICHI MIKUNI



やはり星馬兄弟の良きライバル。スピンアックスはコーナーに強いマシンだ


鷹羽リョウ RYO TAKABA



星馬兄弟の良きライバル。ネオトライダガーZMCは夢の新素材"ZMC"製

"バトルモード"では最大5人でバトル可能

"バトルモード"では、育てたマシン（GUPを装着したマシン）のデータを使って、おそらく「ダビスタ」のような感覚で、対戦バトルが遊べるようだ。もちろん、登場車種は最新のものばかりが勢ぞろいすると思われる！

これさえあれば、競争率が高くて出場できなかった公式レースの興奮を思う存分に楽しめるのだ!!



バトルモードに登場するマシンは9種類。ソフト発売時の最新マシンが登場!!



レースが5レーンということは、やっぱ5人で対戦してみたいよね

不定期連載

ファミマガ64のミニ四駆日記

●5月×日 連休明けに編集部に来てみると、なにやらミニ四駆がブームらしい。相変わらずココの連中は子供だぜ。と、思っていたらミニ四駆の輪がどんどん広がる。見てなんだかうらやましい。俺も子供か？

●5月×日 俺の誕生日に編集部のF岡がブラックセイバーをくれた。実は超嬉しかったので、さっそく作る。でもなんだか遅そう。編集部のK村がミニ四駆のコースを買ってきた。早朝、近くの公園で走行会を開くが、案の定、俺のブラックセイバーは遅い。悲しくなる。

●6月×日 「レッツ&ゴー!!」を全巻読破。どうやらブラックセイバーの持ち主は「ヤなヤツ」らしい。悲しさにいっそうの拍車がかかるし、相変わらずブラックセイバーは遅い。が、つぎ込んだ金額はすでに5万弱なので、後には退けない。超困った。

①僕たちがミニ四駆にハマッたワケ



その後、走行会は順調に続き、コースも2つに。現在最速はPS Mag. Y本のVFX。いつか俺のブラックセイバーでブチ抜く

チャート攻略!

TRAVERSE Starlight&Prairie
トラバース スターライト&プレーリー

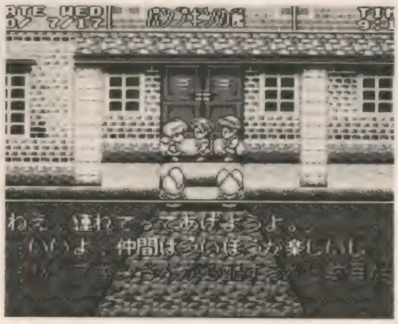
自由度の高さゆえ、自分が何をすればいいのかわからなくなったプレイヤーを救済! イベントの流れをチャートで追い、クリアしていけば、真のエンディングへの道も開かれるぞ!

バンプレスト
発売中 7800円

SFC ロールプレイング 32M
バックアップ(最大2)

総数約40のイベントのうち12例の詳細データを紹介!!

フリーシナリオによるストーリー展開や、分岐での選択肢が楽しい『トラバース』。広大なマップには、大小合わせて約40種類のイベントが用意されている。早い段階でさまざまな場所に行けるようになって、どの場所のイベントからクリアするかはプレイヤーの自由。とはいえ、イベントには発生条件があり、クリアにも手順がある。今回は、12例のイベントについてその詳細を記すので、冒険の参考として役立ててほしい。



今回のイベント例は、全体の約4分の1にすぎない。氷山の一角ってヤツだね


より多くのイベントを経験し、より多くの仲間たちと知り合えば世界は広がっていく

イベント:がん作師ポポイ

発生条件 ワステルの街のグランベル美術館に行き、最上階の「夕日を見る女」が飾られている部屋に入ることが条件である

グランベル美術館の「夕日を見る女」の部屋で、絵を見つめているポポロンに話しかける
▼
係員とモメているところを助けてあげると、お礼だといって家に招待してくれる。好意に甘えよう
▼
そこで、ポポロンの祖父、ポポイ・ノッピが有名ながん作家であり、美術館の「夕日を見る女」が、じつはポポイの描いたニセ物であることがわかる
▼
ポポロンに、手元にある本物と美術館のニセ物を交換してきてと頼まれる。2回続けて断るとイベントが終了し、ポポロンを仲間にできなくなるぞ
▼
夜が更けてからふたたび家に来て、ポポロンと一緒にニセ物を持って美術館に向かう
▼
取り替えようとするのだが、運悪く係員に見つかってしまう。ヘンな誤解をされそうだ
▼
事情を説明するものの、ドロボウ呼ばわりされてしまい、結局は逃げだすことになる
▼
無事に逃亡できたが、じつはちゃっかりポポロンがニセ物を持ちかえっていたのだった
▼
バルモアの誘いにより、ポポロンが仲間に入ることになる。ここで仲間にしなくても、後でポポイの家を訪ねれば、仲間に加えることができる

イベント:バルモアの来訪

発生条件 ギャントが自分の家に戻ることで、強制的に発生する。これが必要不可欠な出会いになるのだ

ガラハドに酒を買ってくるように言われて家を出た後、再度家に入る。ただし、朝の8時まではカギがかけられていて入れない。ソニアのイベントとどちらを先にやってもストーリーは進行する
▼
窓から侵入してきた暴れ者、バルモアに倒され、意識不明のままさらわれてしまう
▼
ヴァイン洞の底で気がつき、バルモアの代わりに脱出を試みる。ここで「仕方がないから、一緒に死のう」を選ぶとゲームオーバーになるので注意
▼
信用してくれないバルモアに、剣を置いていくので信用してくれと頼む。「僕の目を見てくれ」を選ぶと戦闘になるが、繰り返して根負けさせよう
▼
洞くつの出口からツタを垂らしてバルモアを救出。見捨ててもストーリーは進むが、1週間以上放置するとゲームオーバーになる。また、ベッドでの選択肢で、再度見捨ててしまうと、部屋に入ってきたバルモアに倒されてゲームオーバーとなる
▼
バルモアと冒険の旅に出発。ただし、ソニアのイベントを終えていないと、ストーリーが進まない
▼
ギャントの書き置きを見たソニアが港に押しかけてきて、冒険に加わることになる

イベント:ソニアとギャント

発生条件 冒険の開始地点である、トムリアの街のバーにいる幼なじみのソニアに話しかけると発生する

オープニングイベントで、父親であるガラハドに酒を買ってこいと命じられ、バーへ向かう
▼
街なかにあるバーに入ると、幼なじみのソニアがいる。ここで、ソニアに話しかける
▼
酒をもらう条件として、街の北にあるパファオ山に咲く「マルカリの花」の採集を頼まれる
▼
パファオ山の山頂で朝日が昇るのを待つと、群生する花のなかから本物の「マルカリの花」を見抜くことができるようになるのだ
▼
「マルカリの花」を抜くか抜かないかの選択を迫られるが、どちらを選んだとしてもストーリーは進行する。花は抜かないほうがいい
▼
バーに戻って、ふたたびソニアに話しかける。山頂の「マルカリの花」について話すのだ
▼
ソニアから「お酒」と「花の首飾り」をもらう。このうち首飾りは、花を抜かず、山での一件を話すことが入手条件。花を抜いても、ギャントの誕生日から1週間以上過ぎてしまうともらえないぞ

イベント：水龍の島

発生条件 ファーレルの街で情報を聞いた後、北東にあるエクスバーン城に行き、王様に謁見して会話を交わすことが必要

ファーレルの街に向かい、人々から水龍の情報を収集していく。知識は多いほうがいい

▼

街の北東にある、エクスバーン城に行ってみる。ここの王様と話すことで、事態が改善するかも

▼

エクスバーン城の王様に会って、水龍についての話をする。水龍を倒す約束をして、城から出る

▼

ドトキアの街の南方にある港から船を利用し、水龍が潜んでいる島へと向かうのだ

▼

島の北端にある水龍の洞くつで、水龍と戦闘になる。倒すと「きれいなウロコ」を落とすが、このウロコを取ると、その後のイベントが発生しなくなるのでガマン。負けるとゲームオーバーだぞ

▼

エクスバーン城に戻って王様に報告することで、1万ゴールドという大金が手に入る

イベント：からくり凡太郎

発生条件 「ワサワサさんの一大事」のイベントを終えた状態で、チャランとポランとシュルントの街の博物館に夜に侵入

人々が寝静まった夜になってから、ティルマミュージアムの館内にこっそりともぐり込む

▼

館内のもっとも奥の部屋まで行ったら、雑然と置かれている凡太郎に接してみる

▼

チャランとポランが凡太郎を倒してしまうが、これをきっかけにして、凡太郎が動き出す

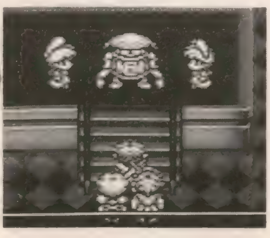
▼

凡太郎によると、自分は使命を負っているという。この時点でギャントが悪人だと、凡太郎の言うことは信じられない、と言ってミュージアムを飛び出し、これ以降は凡太郎を仲間にできなくなる

▼

ギャントが善人だと、凡太郎の言うことを信じようが信じまいが、結局は仲間になる

凡ちゃん♡



○そこいらの人間より人間らしかったりする。キュートだ

イベント：お化けのミミジー砂漠を行く

発生条件 チャランとポランを仲間にした後、ドトキアの街の西方向にある砂漠の入口に入る。これが導入部分となる

ドトキアの街のちょうど西にあたる、ボボッサム砂漠に足を運んでみる。すると…

▼

お化けのミミジーが現れ、砂漠のどこかに落としてしまった天国のカギを探してほしいと頼まれる

▼

広大な砂漠を歩くが、砂嵐に5回遭遇したとき、いやおうなく地獄に飛ばされてしまう

▼

死神プーリーが出現するが、弱らせてから食ってやるから、自分を探し出してみろと言って消える。プーリーを見つけて戦うため、地獄を歩くのだ

▼

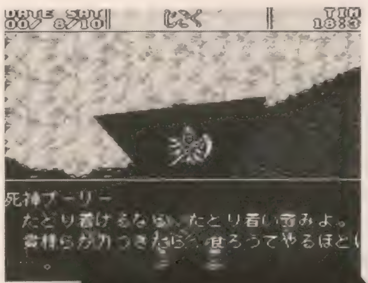
プーリーを探し出して戦う。ここでは、「普通に倒す」、「聖水で倒す」、「説得してから倒す」で3パターンに変化。敗北でゲームオーバーだが、説得後に倒すと、ミミジーが犠牲となってギャントたちを救い、砂漠がオアシスになる話になる

▼

砂漠に戻ってくると、ミミジーが現れて、お礼を言って天国へと昇っていく

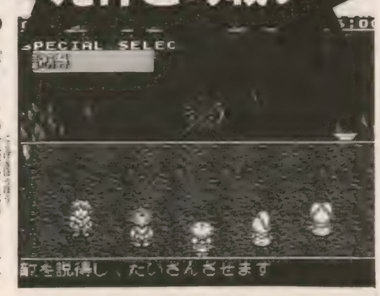
▼

強力な武器、「アルラウネソード」を手に入れることができる。すぐに装備しておくこと



○デスサイズ（死神のカマ）を持ち、いかにもな雰囲気を持つプーリー

死神との戦い



○3パターンの攻撃方法のうち、どれを選ぶかで展開に影響が出てくる

イベント：チャランとポラン

発生条件 新たな冒険の地のサルタンの街のバーにいる女性、パンプキンに話しかけることから始まる

ロゼーヌの街から、船に乗ってヴァルカノン島へと渡る。新たな冒険のきっかけを求めて…

▼

サルタンの街に着いたら、まずバーへ足を運び、パンプキンという名の女性に話しかける

▼

迷子になったチャランとポランを捜してほしいと頼まれる。この時点で一定以上悪人になっていると、依頼してもらえないので気をつけること

▼

ヴァルカノン島にある3つの街の公園に向かい、そのどれかで、かくれんぼをしているチャラン（または、ポラン）を見つけ出す

▼

チャランから、ポラン（または、ポランからチャラン）は、ワーバの洞くつにいると聞かされる

▼

姉妹の片割れから聞いた情報を頼りにイストラの街の北西に位置する、ワーバの洞くつへと向かう

▼

洞くつの奥にいるワイバーンとバトル／ 倒せば、チャランかポランを救出できる。ワイバーンに負けるとゲームオーバーなので慎重に戦うこと

▼

コトが解決したら、サルタンの街の北西にある、パンプキンの館へと急ぐのだ

▼

パンプキンに、お礼として館内のアイテムとリュックを持っていっていいと言われる

▼

館を出ると、リュックからチャランとポランが出てきて、旅に連れていってと言う。ここで仲間に加えなくても、後で館内で話せば仲間にできる

公園名	チャランがいる日	ポランがいる日
ホルフト	1、7、13、19、25、31	4、10、16、22、28
サルタン	2、8、14、20、26	5、11、17、23、29
イストラ	3、9、15、21、27	6、12、18、24、30

「ダンスパーティの部屋」では、亡霊たちにダンスに誘われる。落ちてきたシャンデリアをかわしたものの、ギャントは気絶しポポロン、ジョーカー、バリバリが行方不明に

「嵐の部屋」に入ると、ギャントたちはそれぞれ部屋のすみに吹き飛ばされてしまう。気がつくと、バルモア、リル・ケフィ、リンクル、ジュヌビエーヴらがいなくなっている

「顔の部屋」の正面の壁に接すると、壁一面に顔が現れてギャントが気絶。気がつくと、デンプシー、パブロス、パンプキン、ソナ・ボンプが行方不明。リャンとショーレンが仲間になる。このイベントがないとクリア不可

「鎧の騎士の部屋」では、リャンが騎士に戦いを挑み、倒れてしまう。奇妙な音でギャントは気絶するが、気がつくと、ブロンキン、ベンホルム、ウキータ、凡太郎が行方不明に

「炎の部屋」に入ると、ギャントが火事の幻影を見る。助けてくれたショーレンが化け物にされてしまい、戦闘になる。その後、ギャントが意識を取り戻すと、ホッカムール、ピピ・パパ、ボーテル、ジーメイが行方不明に

「魔物の部屋」では、ソニアが取りつかれてしまい、ギャントが倒されてしまう。リャンとショーレンも倒されて、ギャントがふたたび気がついたときには、ソニア、ブンブ、バットヤン、ベベルたちまで行方不明に！

これらすべての部屋のイベントをクリアすると、壊れている階段の前で、まばゆい光体に包まれるのだ

屋根裏部屋で襲われているところをキャサリンに助けられる。悪魔教信者のバーンスタインが現れ、戦闘に突入。負けると、ここでゲームオーバーになってしまうので必ず勝て

バーンスタインを倒すと、キャサリンに別れを告げられ、ハッと気がつくと屋敷の外に倒れている自分に驚くばかりなのだった

イベント：キャサリンふたたび

発生条件　ゲーム開始から4年が経過している状態で、イストラの街のとある家に住んでいる男性に話しかければよい

イストラの街に住んでいる男から、モンゴメリー屋敷を取り壊そうとすると、事故が起こってしまうので困っている、と聞かされる

依頼を受けてモンゴメリー屋敷に行くと、この屋敷が発散している奇怪な妖気に引かれてやってきた、リャンとショーレンに出会う

リャンとショーレンの出現にアセったバルモアは、先を越されてなるものか、と柵を越えてたった1人で屋敷に入ってしまう。ところが…

一同はバルモアの後を追いかけるが、屋敷の1階でバルモアが倒れているのを発見する。何に襲われたのかわからず、警戒心が強まっていく

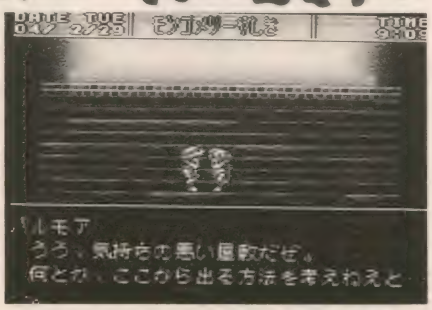
ファイアーボール、いわば火の玉が襲いかかってきた。屋敷に閉じ込められたことを知った一同は、単独行動を控え、ともに行動することとなった

奇妙な音、すなわちラップ音に悩まされているところに、亡霊のキャサリンが現れて一同を助けてくれる。亡霊だけど、かなりイイ人です

「ピアノの部屋」に入り、ピアノに触れると、ギャントが気絶する。気がつくと、チャラン、ハート、クラブがいなくなっている

「血の壁の部屋」に入ると、亡霊が出現する。気絶したギャントが目を覚ますと、ポランとダイヤ、スペードがいなくなっている

そして誰も いなくなった…!?



古き良きホラー映画のノリが楽しめるイベント。こーゆーのもスキです！

イベント：復活の水龍

発生条件　水龍を倒してもウロコを拾わず、王様に1万ゴールドをもらう。その後1カ月以上経過させ、ウロコの場所に戻る

水龍の洞くつに入ったら、「きれいなウロコ」があった場所にふたたび近づいていく

またしても水龍が姿を現すが、自分は「きれいなウロコ」から再生した別の水龍だと言い、頼みを聞いてほしいという。悪いヤツではなさそうだ

ウォンデル山に住む賢者に、自分の再生を伝えてほしいと言われ、「アクアベル」を預かる。そして、一路ウォンデル山へと向かう

ウォンデル山の中腹にたどり着いたとき、「アクアベル」が反応し、賢者が出現する

再生した水龍に渡すようにと言って、「マジックポーション」を託される。その後、さらに「もっと話を聞く」を選ぶと、12女神の話を賢者から聞くことができるのでぜひ選ぼう

ふたたび水龍に会いに戻り、賢者から預かっていた「マジックポーション」を渡す

水龍からのお礼として、ドラゴンキラー、ドラゴンアーマー、ドラゴンシールドを受け取る

イベント：ギャントのアルバイト

発生条件　テレジアの街のバーで、マスターに話しかければよい。ただし、これは6月中のみ有効であることを忘れずに

バーのマスターに話しかけると、店が忙しいからバイトをやってみないか、と声をかけられる。何事も経験が大事、バイトに挑戦することを決意

バーに来ている、すべての客のオーダーを順番に取っていく。単純作業だが気を抜かずに

すべての注文を取り終わったら、マスターにふたたび話しかける。この後、運命が決まるのだ

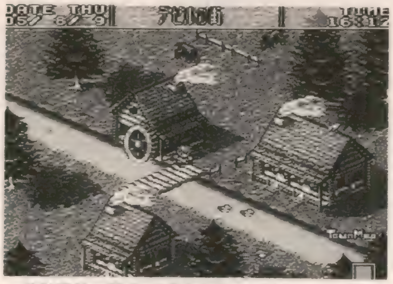
1度もオーダーをまちがわなければ、100ゴールドの収入を得ることができる。ミスってしまうと、10ゴールドのもうけにしかならないので注意

南西の竜王の洞くつで「聖剣・エクスカリバー」を入手、南の新・魔王の塔へと向かう

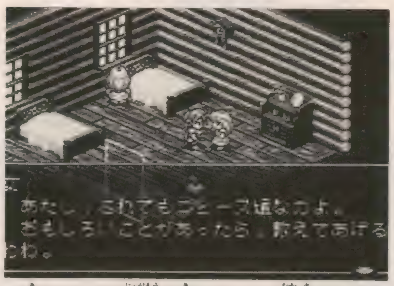
新・魔王とは、2回もの戦闘をすることになる。最初の戦闘で全力を出し切らないように

城に戻ると、王様から名誉国民の資格を与える、と言われるが、その資格はブロンキンがもらい、精霊王国に残ることになる

不思議なドアがあった場所へ戻ってきて、元の世界へと帰還する。短くて長い旅だった



⬆画面左上の数字に注目。ゲーム開始から5年が過ぎていることがわかる。だが、それだけでは…



⬆聞けるハズの情報が聞けない！ 仲間やアイテムが欠けていると、この女性の話は進展しないぞ

新しい世界へ



⬆条件がそろうと、この周辺にドアが出現する

イベント：精霊王国

発生条件 ゲーム開始から5年以上経過させて、デゼルの街の女性と話す。ブロンキン、ポポロンと「スピーカー」が必要だ

女性に話しかけると、街外れに不思議なドアがあるという情報が得られる

情報に基づいて、街の南の方向へ行ってみると、平地にポツンと立つドアを発見する

中からかすかに音が聞こえる。チャランとポランがスピーカーを使って聞くと、助けを求める声が

ブロンキンが、助けに行こうと言いだす。そこで、ポポロンにドアを開けてもらうことになる

ドアを開けた瞬間、精霊王国に吸い込まれる。不思議な声により、西にある城へ行けと指示される

言われるまま城に到着して王様に話を聞くと、新・魔王から姫を守ってほしいと頼まれる

どうやらこの話は、パルモアの祖先が始めたゲームらしいということがわかる

遅刻してきた、お姫さま役のリル・ケフィが仲間になり、「勇者の証書」を入手する

北東の村でばあやに話を聞きに行くと、次のイベントが始まってしまう。いやおうナシなのだ

山賊に娘がさらわれてしまい、村の北方にある砦に助けに行くことになる。急いで向かおう

牢屋の前で娘と会話していると、スカーフェイスが登場、北西の神殿に行くように指示を出す。かんじんの娘については、パルモアが牢屋を破壊することで助けることができる

北西の神殿で巫女に話しかけると、南西の洞くつに聖剣があることを教えてくれる。また、この巫女に再度話しかけると、体力と魔力の回復をしてくれるので、忘れないように話しかけよう

イベント：天下一料理人決定戦

発生条件 オルフォマダの街に行き、レストランに入ることでイベントの準備が整う

レストランに入ると係員が近づいてくる。食事をすることにすると、奥に通される

ふつうに食事をするとイベントが進行しないので、所持金が50ゴールド未満の状態か、または所持金より高いものを注文して、係員に追い出される

そこへデンプシーが登場し、何か食べさせてくれるという。裏口でデンプシーの料理にありつく！

シェフが現れ、デンプシーの行動をサボリだととがめる。さらに、デンプシーの腕が確かなら、料理人決定戦で優勝してみろと言う

手伝うことにすると、デンプシーが仲間になる。だが、2回続けて手伝わない選択をすると、イベントが終了し、デンプシーは仲間にならないのだ

ビテージの街の北西にあるキッチンスタジアムに、9月27日から10月6日の期間に行き、参加を申し込み、「食材リスト」をもらう。また、同じ街の発明家から「アイスクーラー」を買うことも必要

世界各地に点在しているという食材を可能な限り集め、10月7日の午前8時以降にキッチンスタジアムに向かう。時間制限がキビシイ

食材が5種類未満では出場を断られるが、5種類以上集めていれば、本戦出場が確定し、街に宿泊

翌朝になると、係員がデンプシーを迎えにくる。ギャントたちも応援に駆けつけるのだ

いよいよ決定戦がスタートし、1時間後に審査が行われる状況になる。あとは待つだけだ

気になる優勝は、ヴァン・プーレのシェフかデンプシーのどちらかに決定することになった

デンプシーの優勝の勝率は、10個の食材のうち、いくつを持っているかによって変動する。すべてあれば確実、5個なら5割なのだ。勝ち負けにかかわらず、デンプシーは引き続き旅に同行するぞ

4歳クラシック3冠にこだわる

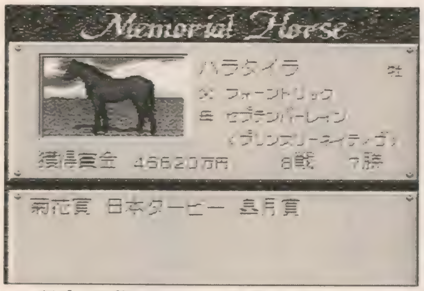
DERBY STALLION 96

最強馬の殿堂

数々の名馬が、ライバルとして登場する4歳クラシック。なみいる名馬に勝って3冠を獲得した馬は、殿堂入りした姿もさすがにカッコいい。このカッコいい殿堂馬を作るために、今回は4歳クラシック3冠戦を攻略だ。

最強馬のステータスシンボルの一つとして、4歳クラシック3冠戦がある。4月第4週の皐月賞、6月第3週（実際の競馬では5月の最終日曜日）の日本ダービー、そして11月第1週の菊花賞がそれだ。実際の競馬でもこの偉業を成し遂げた馬は5頭しかおらず、そのどれもが名馬といわれる馬ばかりだ。一番記憶に新しい3冠馬は、シャドーロールがトレードマークのナリタブライアンだ。けがをしてからの成績はあまり良くないが、4歳時にはクラシック3冠と有馬記念を快勝するという無敵ぶりを発揮した。皐月賞はスピードが一番速い馬、日本ダービーは一番勝負強い馬、そして菊花賞は総合力で一番強い馬が勝つといわれている。3冠戦をすべて勝つことができたブライアンは、それらの能力がすべてにおいて、ほかの馬を上回っていたといえるだろう。

『ダビスタ』でも3冠を獲得するには、スピード、スタミナ、勝負根性、落ち着きのそれぞれの能力がかなり必要とされる。さらに3冠馬ブライアンをはじめ、たくさんの名馬がライバルとして登場する。そこで今回は、最強のライバル馬がひしめく4歳クラシック3冠を獲得するために、ローテーションと調教方法を考えてみよう。



○3冠馬が殿堂入りすると、展示室も華やかだ

ダビスタの変なウワサ▼『96』の毛色の謎　栗毛最強というウワサがある。これは『Ⅲ』で、青鹿毛最強とウワサされた反動なのだろうか。

今週のテーマ　ブライアンを越えろ!!

まずデビューまえの調教方法は、水曜日にダート・併せ馬・強目でスタミナと勝負根性をアップさせる。そして木曜日は、坂路調教でスピードをアップさせよう。この調教方法（二日追い）だと疲労がたまりやすいので、4週に1週の割合で休ませるようにしたい。デビューが近づいたら、ダート・単走・一杯を入れながら、軽めの調教で体重をベストに合わせる。デビュー後は、3歳末までにオープンクラス（獲得本賞金500万円以上）まで上げておこう。できれば獲得本賞金は皐月賞の出走権となる、1200万円以上にしておくのが理想的だ。

4歳のローテーションは下の表のとおり。ゆったりとしたローテーションにしたのは、疲労を残さないようにするためだ。放牧に出すなどして、のんびりとした調教を心がけよう。しかし、レース間隔が3ヵ月以上空くと休養明けとなって、馬の能力が落ちてしまうので、皐月賞や菊花賞のまえにはレースでひとたたきしておくこと。



○競馬の祭典、日本ダービー。ローテーションもきついし、ライバルも強いぞ

これがベストローテーションだ

放牧

2/第3週　共同通信杯4歳S
絶好調で共同通信杯に出走。併せ馬調教を中心に、一度体調を落とす。そして皐月賞に体調を合わせよう

4/第4週　皐月賞
皐月賞に絶好調で出走させたときは、一度体調を落とす。それ以外は軽めの調教で体調を維持しよう

6/第3週　日本ダービー
日本ダービーは絶好調に仕上げよう。そのあと疲労がなければ宝塚記念も出走だ

放牧
8月中は放牧して疲れをとろう。そのあとは軽めの調教で神戸新聞杯に出走だ

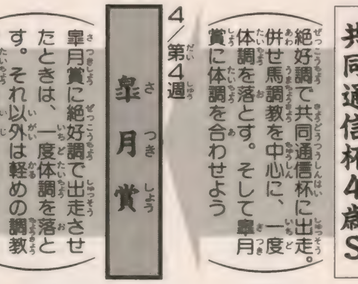
9/第2週　神戸新聞杯
7月のレースに出走した場合はセントウルSに毛ヅヤで出走しよう。そして菊花賞には絶好調で挑もう

11/第1週　菊花賞

クラシック3冠達成!!

最強のライバルたち

皐月賞、日本ダービー、菊花賞には必ず絶好調で出走しよう。絶好調で出走しないと、トウカイテイオーやビワハヤヒデ、ミホノブルボンに3冠馬のナリタブライアンなど、トップレベルのライバル馬に勝つことは難しいぞ。

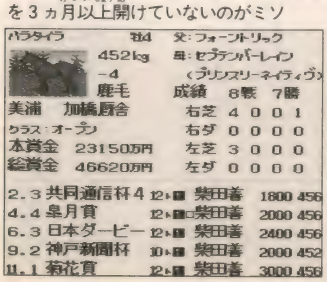


○トレードマークのシャドーロールがついてないのが、少し残念かな？

これで4歳最強だ

皐月賞に絶好調で出走したあとは、ダート・併せ馬・馬なりの調教で一度体調を落とす。そして、日本ダービーまでに調子を上げていこう。レースが終わったら疲れを抜くことに専念だ。次に神戸新聞杯だが、これはあくまでも鉄砲（休養明け）を消すためのレースであって、無理に勝つ必要はない。ここは毛ヅヤで十分だ。そして、菊花賞に絶好調で出走して優勝すれば、3冠馬の誕生だ。

○上の表を実践した様子だ。レース間隔を3ヵ月以上開けていないのがミソ



ハラタイラ	牡4	父:フォーントリック			
	452kg	母:セプテンバーレイン			
	-4	(プリンスリーネイティヴ)			
	鹿毛	成績	8戦	7勝	
美浦	加橋厩舎	右芝	4 0 0 1		
クラス:オープン		右ダ	0 0 0 0		
本賞金	23150万円	左芝	3 0 0 0		
総賞金	46620万円	左ダ	0 0 0 0		
2.3	共同通信杯4	12ト■	柴田善	1800	456
4.4	皐月賞	12ト■	柴田善	2000	456
6.3	日本ダービー	12ト■	柴田善	2400	456
9.2	神戸新聞杯	10ト■	柴田善	2000	452
11.1	菊花賞	12ト■	柴田善	3000	456

第3回ファミマガ杯BCディスタンス

京都3200メートル(芝・右)
レコード3.17.1 ライスシャワー(的場)

馬番 枠	父　性齢毛 馬名 母(母の父)	人気 オッズ	騎手 重量	馬主	前走 1行目=コース、レース名、頭数、着順。 2行目=距離、騎手斤量、通過順。 3行目=勝馬または2着馬および着差。
1 1	サンデーサイレンス　牡7黒鹿 **ウルテクラビリオン** 自家生産牝馬(ホスピタリティ)	▲▲−− 9.2	的場 57	兵庫県 木村信哉 クン	京③ディスタンストライアル12ト① 3200芝外　的場57　2 3 3 ティムンベイ　9馬身3人気
2 2	アンバーシャダイ　牡8黒鹿 **ウルテクルドリーム** 自家生産牝馬(ブライアンズタイム)	−−△− 11.9	中舘 57	大阪府 木村健太 クン	京①ディスタンストライアル12ト② 3200芝外　中舘57　3 4 4 ダークハイテク　6馬身2人気
3 3	アンバーシャダイ　牡7黒鹿 **ソウルテクニック** スローバラード(ブラッシンググルーム)	△−△− 10.8	松永幹 57	大阪府 橋本公敏 クン	京①ディスタンストライアル12ト③ 3200芝外　松永幹57　5 3 1 ダークハイテク　¼馬身3人気
4 4	サンデーサイレンス　牡5鹿毛 **ティムンベイ** 自家生産牝馬(ノーザンテースト)	○○−− 7.9	武豊 57	福岡県 佐伯尚之 クン	京③ディスタンストライアル12ト② 3200芝外　武豊57　3 2 1 ウルテクラビリオン　2馬身1人気
5 5	サンデーサイレンス　牡4青毛 **ウルテクコバルト** 自家生産牝馬(アンバーシャダイ)	△−−△ 10.4	田原 55	長崎県 和田昌生 クン	京⑤ディスタンストライアル12ト② 3200芝外　田原55　1 3 4 ハイテクチャウ　5馬身4人気
6 5	サンデーサイレンス　牡5鹿毛 **ハイテクフィールド** 自家生産牝馬(ノーザンテースト)	◎○▲○ 4.7	岡部 57	大阪府 浜西宏一 クン	京②ディスタンストライアル12ト② 3200芝外　田原57　1 1 1 ハイテクユーリィ　4馬身2人気
7 6	サンデーサイレンス　牡6青鹿 **ハイテクチャウ** 自家生産牝馬(イルドブルボン)	−△−▲ 125	南井 57	大阪府 西村洋史 クン	京⑤ディスタンストライアル12ト① 3200芝外　南井57　7 6 1 ウルテクコバルト　5馬身8人気
8 6	トニービン　牡6黒鹿 **ハイテクトニータニ** ミッドナイトアールティ(ノーザンダンサー)	−−−− 26.4	田中勝 57	大阪府 中西明弘 クン	京②ディスタンストライアル12ト③ 3200芝外　田中勝57　7 2 3 ウルテクユーリィ　10馬身2人気
9 7	ウッドマン　牡4鹿毛 **ダークハイテク** ドミノスキャンダル(ヴェイグリーノーブル)	−△−− 10.9	藤田 55	北海道 川村光雄 クン	京①ディスタンストライアル12ト① 3200芝外　田原55　1 1 5 ウルテクルドリーム　6馬身1人気
10 7	ワイルドアゲイン　牝6黒鹿 **ウルテクユーリィ** プチカプリース(ノーザンダンサー)	△△○○ 3.8	河内 55	千葉県 益田進 クン	京②ディスタンストライアル12ト① 3200芝外　的場55　5 5 4 ハイテクフィールド　4馬身1人気
11 8	ノーザンテースト　牡6鹿毛 **ライデインキョ** 自家生産牝馬(トウショウボーイ)	−−○△ 7.6	横山典 57	徳島県 冨永能史 クン	京④ディスタンストライアル12ト① 3200芝外　的場57　1 2 1 ウルテクアンサント　3馬身2人気
12 8	アンバーシャダイ　牡6黒鹿 **ウルテクアンサント** 自家生産牝馬(サンデーサイレンス)	−−−− 51.3	柴田善 57	宮城県 土田賢一 クン	京④ディスタンストライアル12ト② 3200芝外　中舘57　6 3 2 ライデインキョ　3馬身12人気

★最強ステイヤー★を決める★

第3回 ファミマガ杯 ブリーダーズカップ 京都3200メートル

今回のファミマガ杯は、天皇賞・春と同じ条件の京都競馬場3200メートルで競われる。ステイヤー（長距離馬）にもスピードが要求されるブリーダーズカップで、どのようなレースが展開するのだろう。

トライアルで脱落する馬が続出

第3回ファミマガ杯ブリーダーズカップ（以下BC）は、京都競馬場3200メートルで競われるディスタンス戦だ。今回トライアル（予選）を勝ち抜いた12頭は、左の表のとおり。

トライアル戦では、レース途中で掛かったり（馬が勝手に前に行きたがること）、スタミナが足りずに後退したりして、最終コーナーまでもたない馬が多く見られた。こんなサバイバル戦を勝ち残った馬は、スタミナ馬よりむしろ、気性の良いスピード馬が多いようだ。有力馬がそろったこのレースだが、ハイペースになったときに、各馬がどれだけ落ち着いてレースを進められるかが楽しみだ。



●ああ、また1頭レースから脱落していく

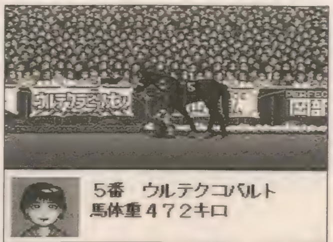
ブリーダーズカップのルール

ここでファミマガ杯のルールを確認しておこう。次の条件に該当する馬は失格になってしまうぞ。

①㋟・(市)マークのついている馬、②他牧場生産牝馬の仔、③『96』以外の『ダビスタ』シリーズで育成した馬、④生産、育成手段が不正なものであると判断される馬、⑤他紙のBCに登録申請または発表済の馬。また、同じ馬主で血統の同じ馬は1頭しか登録されない。

注目の馬

今回のレースで(編)が注目した馬は、シャドーロールを着けたウルテクコバルトだ。シャドーロールは、気性の弱い馬に厩舎のイベントで付けることができる。つまりこの馬はもともと気性が弱く、シャドーロールを着けることによって、それをいくぶん解消しての出走となった。また、青毛という比較的登場しづらい毛色ということもあって、個性豊かな競走馬に仕上がっている。アイドルホースとしての素質を十分にもっているぞ。



●ハナのシャドーロールが輝いているぞ

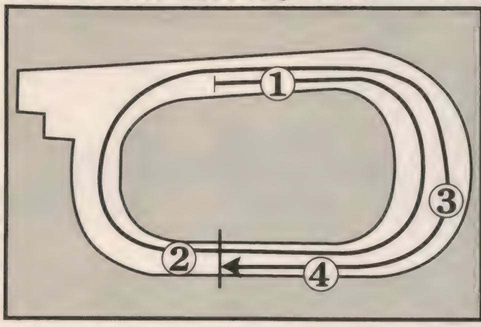
タビスタの変なウワサ▼去勢をするならオカマの日　なかなか去勢してくれないときは、3月第4週のレースに出す。翌週の4月第1週（4月4日）には去勢イベントが…？

最後の直線はスピードで勝負!!

各馬ゲートイン完了、一斉にスタートだ。横一線にそろった順調な滑り出し、まず先頭に立ったのはダークハイテク。その内からは、白いシャドーロールのウルテクコバルトが仕掛けて、やや速い展開となってきた。1周目を終わって、スタンド前では大歓声が各馬を迎える。中盤はさらに速い展開となって、馬群が縦長に広がってきた。先頭は依然としてハイテクコバルト、そして各馬が先頭をうかがいながら最終コーナーを回っていく。

いよいよ最後の直線、各馬にムチが入った。ここで先頭にたったのはダークハイテク。これは速い、ダークハイテクが後続を突き放す。うしろからはハイテクフィールドが追っているがあまり伸びない。さらにウルテクユーリィがすごい勢いできているぞ！　しかしこれは少し足りないか。そのままダークハイテクが1着でゴールイン!!

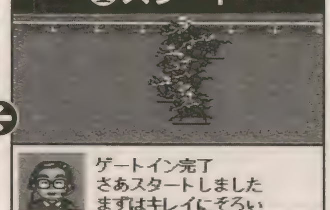
3200M芝コース



ダビスタの変なウワサ▼牧場長のご機嫌　馬の名前に「あ」などと付けると、牧場長が「マジメに考えてください！」と機嫌をそこねて、仕事ぶりがいいかげんになるらしい。

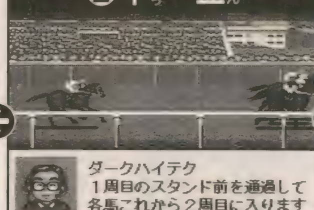
レースの流れ

①スタート



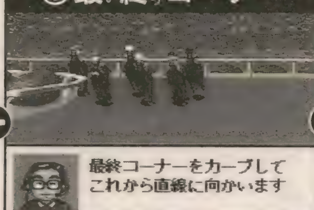
本戦では初のきれいなスタートだ。しかし、そんなに飛ばして大丈夫？

②中盤



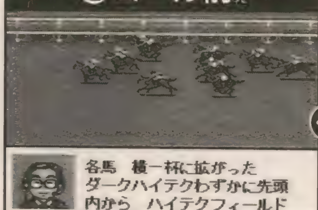
はやくも縦長の展開だ。後続はドンドンと離されていくぞ

③最終コーナー



好位置にいた有力馬も、ここから徐々にペースを上げていく

④ゴール前



ダークハイテクが、いち早くスパート。その差が縮まることはなかった

やったね!



●好位置に着けていたダークハイテクが優勝。やはり逃げ、先行馬が有利か!?

レース結果

着順	馬名	タイム(着差)	着順	馬名	タイム(着差)
1	ダークハイテク	3.12.9	7	ウルテクラビリオン	1 1/4馬身
2	ウルテクユーリィ	5馬身	8	ライデインキョ	4馬身
3	ハイテクフィールド	1 1/4馬身	9	ウルテクルドリーム	1 1/2馬身
4	ウルテクコバルト	2 1/2馬身	10	ウルテクアンサント	2 1/2馬身
5	ハイテクチャウ	ハナ	11	ハイテクトニータニ	2馬身
6	ティムンベイ	1/2馬身	12	ソウルテクニック	5馬身

各種リーディングも決定

今回のBCは、4歳のダークハイテクが、早めのスパートから逃げ切って優勝した。2着は牝馬のウルテクユーリィ、ウルテクコバルトは4着という結果で終わった。

3回のファミマガ杯を終えて、トライアルも含めた成績を出してみよう。リーディングジョッキー（最優秀騎手）は、今回のトライアルで3勝し一気にトップになった南井騎手だ。第1回で優勝した柴田善騎手は、惜しくも2位という結果に終わった。リーディングサイヤー（最優秀種牡馬）は、ノーザンテーストがダントツでトップ、続いてサンデーサイレンスが2位と、高額種牡馬がトップを独占する結果となった。

キミの愛馬と対戦させよう

第3回ファミマガ杯優勝　ダークハイテク

がさらせか　るくゆもお　がぐへへは　にてへらし
へきえにり　さぎけてお　すふぎ

第3回ファミマガ杯2着　ウルテクユーリィ

うもてつき　らとひふあ　りおひおけ　てよいにえ
れはむんけ　がうりさは　とぬた

たくさんの応募ありがとう

今回の第3回ファミマガ杯で、BCはひとまずお休み。今までにたくさんの応募ありがとう。このファミマガ杯で紹介したレースデータが、みんなの最強馬育成の役に立ってくれればさいわいだ。また今回も、上位2頭の登録コードを紹介するので、この2頭を目標にして調教に励んでいこう。

なおこれまでのファミマガ杯優勝者にはニンテンドウ64、2着の人にはサテラビュー本体、3着の人にはアスキーグリップが贈られるぞ。さらに応募してくれた全員の中から、抽選で10名にアスキー特製テレカもプレゼント（抽選の結果は発送をもって発表とする）。

おたより募集中

この「最強馬の殿堂」では、「ダビスタ」に関するあらゆる情報を募集している。次号の「最強馬の殿堂」では「面白い配合」について攻略するぞ。これに関する情報は誌上でもガンガン紹介するので、みんなの研究の成果を見せてくれ。また、ユニークな馬名や変わった馬（白馬やデブ馬）なども紹介していきたいので、どんどん応募してね。

あて先は…

50円　980
宮城県仙台市青葉区
二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
「ダビスタ」係

6月30日～7月13日情報号

サテラビューステーション

ついに発売されたNINTENDO64。サテラ陣営は何をもってこの夢のハードを迎え撃つのか?　任天堂に直撃取材を試みたぞ。

衛星放送事業部に直撃インタビュー

N64も発売され、本誌もついに改題創刊となったんで、当コーナーもちょっぴりリニューアルしちゃいました。んで、1発目となる今回は、サテラ放送の視聴者からの反響、そして今後について、任天堂衛星事業部にたぎる質問の嵐をぶつけてみたのだ。

次なる番組は!?



8月は『シムシティ』らしいぞ。ちなみに写真は『シムシティJr.』

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円(税込)。詳細は任天堂サテラビューセンターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686、大阪06-300-5555です。

音声連動番組はいずれも人気高し

—まず、今までにあった視聴者からの意見の中で代表的なモノをいくつか教えてください。

任天堂　メモリーパックの容量が少ない、という意見が多いですね。面白い番組があっても残しておけない、というのがつらいようで。それから、番組改変で音声連動番組が1日に2回遊べるようになったので、その手の番組を増やしてほしいという声もあります。

—その音声連動番組ですが、どういったモノが好評でしたか?

任天堂　最近では『BSスーパーマリオUSA』と『BS風来のシレン』です。前者は声優陣やオカマさんの会話がとても好評でした。後者は時間で発生するイベントが独特な雰囲気で、ソフトを持っているかたにも新鮮だったようです。

—それらの成功点としては?

任天堂　声優の起用でドラマを盛り上げ、ユーザーの持っている世界観を広げられたことでしょうか。

—音声連動番組の今後の放送予定などは?

任天堂　8月に『BSシムシティ街作り大会』、9月には『第1回BSサテラビュー杯ダビスタ96・任天堂B・C』を予定しています。

—データ放送ではどういったゲームが放送されるのでしょうか?

任天堂　まだ未定ですが、衛星データ放送ならではのエンターテイメントを提供していきたいと考えています。

—N64に対する対応策をぜひ。

任天堂　衛星データ放送ならではの「聞く・見る・遊ぶ・参加する」をこれからも提案します。また、N64の最新情報もお伝えしていきますよ。

—N64にサテラビューのような周辺機器が発売される可能性は?

任天堂　未定です。

—最後に、読者に一言。

任天堂　サテラビューなら、衛星放送でしか手に入らない情報や、ソフトの面白さが広がる対応データの放送、オリジナルゲームが無料で楽しめます。これからもサテラビューにご期待下さい。

視聴者ウケの良かった2作品

BSスーパーマリオUSA


マリオたちの敵、キャサリンズを本物のオカマちゃんが演じて話題になったね

BS風来のシレン


やっぱ、シレンは面白かったね。「千回遊べる」の謳い文句はウソじゃないよ

編集部からの裏情報

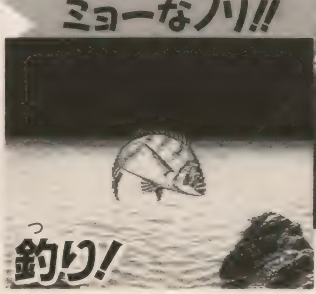
実は、音声放送のパーソナリティの面々も、『ツクール』などで視聴者参加のイベントを進行しているらしい。データ放送はちょっとタイトルが少なくて元気がないけど、そのぶん音声連動番組はデカいタイトルが名乗りをあげてきているみたい。「スゴいゲーム」じゃなくて、「サテラならでは」のゲームが登場しそうだ。

データ放送　今回のみどころ

今回から、データ放送で遊べる体験版ゲームの中から、(担)オススメの1本を紹介していくよン。かなり独断と偏見を交えていくつもりなので、そのへんはヨロシク。

さてさて、今日紹介するのは、19:00～19:30の時間で放送される『海のぬし釣り』。釣りゲームにRPGの要素を盛り込んだ異色の『ぬし釣り』シリーズの最新作だ。魚籠を腰に下げた釣り師が、磯の獣(?)と熾烈なバトルを繰り広げるさまは、すげぇシュール。野鳥に石を投げて倒しちゃうあたり、きっと近所じゃ名の知れた投手であるにちがいない。ひたすらにマヌケなこのノリを体感してほしい。

あいかわらずミョーなノリ!!





(担)も別に魚に詳しいわけじゃないけど、知ってる魚が出てくるとウレシイぜ

6月30日～7月6日の番組表 / 7月7日～7月13日の番組表

時	6月30日～7月6日	7月7日～7月13日
0	00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン	00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン
1	00 かなで～る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ	00 かなで～る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ
2	00 お気楽講座 30 常勝麻雀　天牌・追加データ	00 お気楽講座 30 常勝麻雀　天牌・追加データ
3	00 すごいRPG2 30 すごいRPG3	00 すごいRPG2 30 すごいRPG3
4	00 BS-Xシューティング 30 スーパートランプコレクション2	00 BS-Xシューティング 30 テーブルゲーム大集合
5	00 BS風来のシレン ※月曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、30からゲーム虎の超大穴	00 BS風来のシレン ※月曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、30からゲーム虎の超大穴
6	00 BSスプリガン・パワード ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	00 BSスプリガン・パワード ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
7	00 海のぬし釣り 30 す～ぱ～なぞぷよ通	00 忍たま乱太郎スペシャル 30 海のぬし釣り
8	00 凄いSTG1 30 凄いSTG2	00 凄いSTG1 30 凄いSTG2
9	00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン	00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン
10	00 かなで～る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ	00 かなで～る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ
11	00 お気楽講座 30 海のぬし釣り	00 お気楽講座 30 忍たま乱太郎スペシャル
12	00 す～ぱ～なぞぷよ通 30 BS-Xシューティング	00 海のぬし釣り 30 BS-Xシューティング
1	00 BSスプリガン・パワード ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発進基地	00 BSスプリガン・パワード ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

ファミマガ64 ランキングBOX

人気ゲームは? 売れてるゲームは? 知りたい情報が一目でわかる!!

前人気

読者評価

売り上げ

★今回のトップ3★

1	**スーパーファミコン・ドラゴンクエストIII そして伝説へ…** 2位を大きく引き離して首位。完全に独走状態。
2	**スーパーマリオ64** 大きく得点を伸ばすも、『ドラクエIII』には及ばず。
3	**スターオーシャン** ここにきてポイントダウン。巻き返しなるか。

『スーパーマリオ64』大きく得点を伸ばすも2位止まり

前号までいまいち勢いが感じられず、4位だった『スーパーマリオ64』。集計日が発売前最後となる今回は、さすがにポイントを伸ばし、一気に得点を伸ばしてきた。しかしトップは前回と変わらず『ドラゴンクエストIII』。ポイントも前回より40ポイント近く伸ばしており、独走状態となっている。『スーパーマリオ64』に★が点灯していることを考えると、次号もトップを守ることはほぼ間違いない。また、前号で『ドラクエIII』とわずか2点差の2位だった『スターオーシャン』だが、ここに来て大きくポイントを落としてしまい3位に後退している。発売日が近いことから、次号ではまずポイントを回復してくるだろう。はたして、どこまで『ドラクエIII』にせまることができるのか、首位争いが興味深いところだ。

今回の注目作



○荒れ地を開拓したりしながら、牧場を経営していくのだ

前回の24位から一気に19位も順位を上げてきた『牧場物語』。ハデなゲームではないが、全体にただようほのぼのとした雰囲気が人気になっているようだ。

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン・ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	未定・未定	293
4	2	★スーパーマリオ64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	231
2	3	スターオーシャン	SFC	エニックス	7月19日・8500円(別)	195
6	4	スーパーマリオカートR(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	177
24	5	牧場物語	SFC	パック・イン・ビデオ	8月9日・7800円(別)	145
3	6	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	未定・未定	143
11	7	スーパーマリオRPG2	N64	任天堂	未定・未定	114
5	8	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	8月2日・8200円(別)	105
7	9	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	7月19日・7500円(別)	98
17	10	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	82
10	11	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	7月下旬・3900円(別)	61
17	12	シムシティJr.	SFC	イマジニア	7月26日・9800円(別)	58
9	12	★トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	5月24日・7900円(別)	58
21	14	ゼルダの伝説64(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	56
43	15	海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ	7月19日・7800円(別)	52
8	16	★ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	5月14日・7500円(別)	48
36	17	金田一少年の事件簿(仮称)	SFC	ハドソン	未定・未定	47
32	18	★ダービースタリオン96	SFC	アスキー	3月15日・12800円(別)	45
22	19	ウィザードリィ・外伝IV	SFC	アスキー	9月20日・未定	39
14	19	スーファミターボ専用 SDガンダム ジェネレーション 一年戦争記	SFC	バンダイ	7月下旬・3980円(別)	39
43	21	★パイロットウィングス64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	37
11	22	エナジーブレイカー	SFC	タイトー	7月26日・7980円(別)	35
16	22	同級生2	SFC	バンプレスト	10月未定・7980円(別)	35
13	24	★す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	6月28日・6800円(別)	32
27	25	ドラゴンナイト4	SFC	バンプレスト	10月未定・7980円(別)	31
26	25	ミニ四駆シャイニングスコーピオン 〜レッツ&ゴー〜	SFC	アスキー	12月6日・未定	31
20	27	スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	8月9日・7980円(別)	29
28	28	ああっ女神さまっ	SFC	ケイエスエス	未定・10800円(別)	26
48	28	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	SFC	ヘクト	8月24日・8000円(別)	26
17	30	★TRAVERSE	SFC	バンプレスト	6月28日・7800円(別)	23

※Resader's RequestはファミマガNo.13のアンケートハガキ1000通を6月19日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はファミマガ64No.1の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '96

今回は全部でSFCのソフト5本が対象となっている。そのなかでも最も注目されるソフトは、トップ30でも5位に入ったことのある『サウンドノベルツクール』だろう。人気の『ツクール』シリーズの最新作で、今度は自分でサウンドノベルが作れるというものだ。

さて、その評価だが注目の『サウンドノベルツクール』は総合得点で21点台、順位は46位と期待のわりにはイマイチの評価だった。項目別に見ると、キャラクタと操作性の項目の評価が特に低い。キャラクタは背景や人物のグラフィックの数が少なかったために、評価が厳しくなったのだろう。操作性は、すべての文章をコントローラで1文字ずつ文字を拾って作らなければならないため、やはりかなり面倒に感じたユーザーが多かったようだ。

SFC サウンドノベルツクール

アスキー	5月31日	8200円(別)
その他	総合 21.15(46位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.10(102)	4.08(6)	3.34(50)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.17(103)	3.62(46)	3.83(22)

★確かに楽しいのだが、選択肢が出るとき画面がちらつくのが気になった。あと、タテ書きかヨコ書きが選択できるとよかった。（栃木県／熊沢智志）★だれもが言うと思うが文字入力が面倒！　あと、グラフィックが少ない。（岡山県／白神睦久）

SFC ダークハーフ

エニックス	5月31日	8000円(別)
ロールプレイング	総合 21.03(49位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.37(79)	3.68(30)	3.39(44)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.41(62)	3.36(78)	3.83(21)

★変わったRPGだと思って買ったが、キャラクタに魅力がない。音楽は雰囲気がでていたけれども、個人的にはあまり好きではない。（埼玉県／栗原洋平）★ストーリーを進めていくのにヒントが少なく、いい加減。（大阪府／岩元満宏）

SFC フィッシング甲子園

キングレコード	5月31日	9800円(別)
釣り	総合 19.96(76位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.43(72)	3.26(84)	3.08(90)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.50(51)	3.40(73)	3.28(77)

★キャラクタをたくさん選べるのはいいが、ステージが少ないので、2度ほどクリアすると、なかなかやる気が起きない。（岩手県／吉田平）★グラフィックは普通だが、かなり難しい。もっと、目的の魚が釣れたらよかった。（神奈川県／伊藤健一）

SFC すぱぽーんDX

ユタカ	5月31日	5800円(別)
アクション	総合 20.01(75位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.41(74)	3.15(99)	3.16(74)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.48(54)	3.45(70)	3.36(66)

★前作とくらべて、対戦ができるようになったし、面数も増えて、とてもおもしろい。（香川県／森本裕之）★キャラクタがとってもかわいい。ブロックの並べ方もテーマごとに決まっていて「なるほど」という感じ。（茨城県／籠島淑美）

SFC Jリーグ'96 ドリームスタジアム

ハドソン	6月1日	7980円(別)
サッカー	総合 21.29(39位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.55(64)	3.59(39)	3.38(45)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.69(29)	3.59(49)	3.48(48)



○CGのキャラクタがなめらかに動くのがウリのサッカーゲーム

トレジャーハンターG

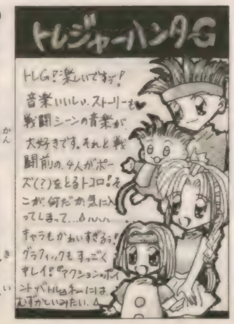
とことんやり込みゲーム評価

今回からちょっと変わったこのおたより募集のコーナー。いままでは、締め切りがあまりにも早すぎてプレイする時間がない、という意見も多かった。そこで、ある程度締め切りに余裕を持たせて、さらに評価の対象のソフトをしぼり、よりやり込んだ感想を募集することになったのだ。というわけで、今回評価のお題となったソフトは『トレジャーハンターG』。このソフトに関しては、前回も感想をたくさん載せたので、前回の感想に対する反論みたいなものも送られてきた。今回はそういったものもあわせて紹介するぞ。

また、『トレG』とほぼ同時期に発売された『すーぱーぐっすんおよよ2』についても感想が届いたのでそちらも見てほしい。

●ちと不評気味の戦闘システムですが、バランスがどうってレベルの話は別にして個人的には気に入ってます。『トレG』を買ったのも、単なるコマンド選択式のバトルではないところに魅力を感じたからだし。アクションポイントバトルは『トレG』のウリだったはず。雑誌を見て面倒そうだなあとも思ったけれど、実際プレイしてみると戦闘回数も少なく、経験値かせぎも必要としなかったので、うざったいとは思いませんでした。"後にはひけない"という緊張感を久々に味あわせてくれたのもよかった。P.S.バーでピアノを弾くレッドの姿が「F.F.V」のバッツを思い出させてくれました。うれしかった。（東京都／松花桂林）

●ファミマガNo.13の感想を見ると戦闘システムがかなり不評だったみたいですが、ぼく個人としてはこの戦闘システムは好きです。もともとぼくは、普通のRPGのようにただ横に並んで順番に攻撃する戦闘がキライだったので。このシステムなら、攻撃したいキャラクタだけが攻撃することもできる



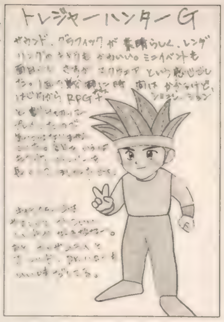
○キャラクタに関してはみんな気に入ったみたいだ（埼玉県／ゆっぴーS）

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のスーパーファミコン133本、ゲームボーイ11本、バーチャルボーイ5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは、項目ごとの順位を示しています。

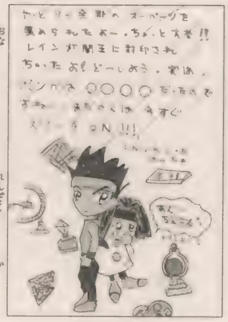
し、体力のある味方をタテにすることもできるのでいろいろ工夫しながら戦えます。ただ、難点があるとすれば移動のときにアクションポイントを消費しすぎること。No.13の感想にもありましたが、敵に近づいても、その移動だけでポイントを消費してしまうので、そのあと攻撃ができないということです。あと、やはり間違えたときにやり直しできるようにしてほしかった。ちょっとした操作ミスからキャラがやられることもあり、非常に腹が立ちます。
（長野県／水原真）

●グラフィックは最高！ でもストーリーは短すぎ。クリアタイム16時間っすよ!!
（東京都／高瀬裕）

●いや、おもしろいゲームだと思うんですよ、本当に。レンダリングで描かれたキャラクタはみんなかわいいし。特に私はブルーが好きですね。初めイラストを見たときはすごくおとなしい子かと思ったけど、実際は結構わがままなガキンチョだったりして、そこがまたカワイイです。戦闘システムが面倒というけど、そんなメチャクチャに戦闘が多いわけじゃないし、かえって考えながら戦えるのでおもしろいと思います。行動のやり直しがきかないのはちょっとイヤだなーと思いますけど。ただ、細かいことを言うようですけど、店



✪前号ちょと不評だった戦闘システムも今回は賛否両論（東京都／つるぎ聖哉）


✪ボンガには、最後びっくりさせられたよね（東京都／とれじゃあはんたぁ）

で同じアイテムを連続して買えないというのはやっぱり何とかしてほしかったですね。あと、ゲーム全体のストーリーが短いのもちょっと…。夢中でやってたせいもあると思うんだけど、買ってから2日で終わっちゃいました。
（栃木県／吉之助）

●前回も感想を送ったんですけどその時はクリアする直前でした。その後しばらくしてからクリアしたんだけど、ラストバトルに一言つっこみたいです。『おめーら鬼かあ！』クリアできたからよかったけど。エンディングもかわいくてとってもよかったです。
（愛知県／ゆゆゆ）

●おもしろかった！ ストーリーがいいのはもちろんだけど、頭をつかう戦闘が特にイイ！
（千葉県／小野田平作）

●クリアしました。ボスの闇王戦で、ぷっとびのワナで何回もとぶのでムカついたっスー！
（埼玉県／荘司晃子）

●このゲームでRPGを初めてやったけどすごくおもしろかったです。特にボンガがかわいくてマル。
（神奈川県／白井聡）

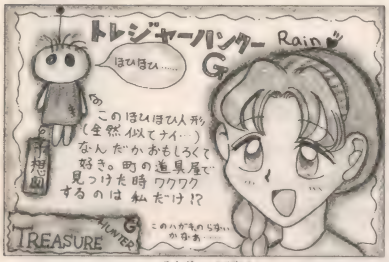
●グラフィックや音楽のデキはかなりのモノ。ストーリーもおもしろい。あと、このゲームで戦闘をやっていると『ライブ・ア・ライブ』を思い出すのはオレだけだろうか。
（大阪府／井上武男）

●戦闘が面倒だという人が結構いるみたいだけど、なにも考えないで、ただ突っ込んでいっても勝てることが多いので、ボクはそれほど面倒くさいとは思わなかった。
（福岡県／漆畑清志）

●すごくおもしろい。キャラクタもカワイイし、音楽も元気がよくてカッコイイものが多い。ストーリーも、短すぎるっていう感想が多かったみたいだけど、このくらいのほうが最後までめげずにできるから、私はこれでいいと思った（じつは『テイルズ』で挫折したんです…シクシク。）
（千葉県／井上三奈子）

●『トレG』の感想をみたら、戦闘システムがあまりよくないという感想が多かったのでびっくりしました。確かに時間は普通のRPGよりかかるけど、そのぶん普通の戦闘よりいろいろ操作できるから決して苦痛じゃないと思うんだけど…。実際、ほかのRPGで、ただ戦闘にトロトロと時間がかかるものもあったりするし。少なくともボクは結構（この戦闘システムを）気に入ってます。
（北海道／ミッキー）

●けっしてつまらないゲームじゃないんですけど、ちょっと期待外れの部分もありました。ストーリ



✪こんなユニークで役立つ人形がでてくるのもゲームの魅力の一つ（東京都／ケット・シー）

ーが短いこともそうなんですが、私が一番残念だったのは、せっかくオーパーツがゲームに出てくるのに、それが単なるクリアアイテムみたいなものになってしまっていることです。もっと一つ一つに独特の役割を持たせてゲーム中で使えるようにしてほしかったです。
（長崎県／松本清司）

●いままでのRPGにない独特の戦闘システムがよかった。まるでシミュレーションをやってるみたいだったけども。このシステムにRPGの新しい可能性を見たような気がする。
（神奈川県／徳ちゃん）

●なかなかおもしろかった。戦闘システムもそれほど問題なく、よかったと思う。
（静岡県／渡辺貞仁）

●なんといってもレンダリングで描かれたキャラクタがいいです。画面内をチョコチョコ走る姿がとってもラブリー♡
（福岡県／竹下篤子）

●やっぱりRPGで戦闘に時間がかかると、イヤになってくる。それにけっこう力押しで進めちゃうから、それほど頭を使うわけじゃないし…。ストーリーがいいだけにちょっと残念。
（宮城県／山田隆人）

『すーぱーぐっすんおよよ2』の評価は

●前作とくらべて、今回のぐっすんは対戦ができるので楽しみにしていた。でも実際にやってみると、対戦で勝ってもイマイチ爽快感がない。正直いって対戦に関しては期待外れだった。しかし、ゲーム自体はもともとよくできているので、そのほかのモードはやっていて楽しい。特に「つめぐっすん」は、難しかったけど、じっくりと考えることができるのでアクションゲームが苦手な私でも楽しめるところがとてもよかった。
（埼玉県／加山博美）

みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング'96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。今号のお題のソフトは『サウンドノベルツクール』だ。官製はがきに、『サウンドノベルツクール』の感想や批評（良かったところ、悪かったところなどをなるべく具体的に書いて欲しい）と、住所、氏名（ある場合はペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係まで送ってくれ。対象ゲームのイラストなんかも歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他の4本のソフト（『ダークハーフ』など）についても、もし何か感想があったら遠慮なく送ってきてくれ。今回の締め切りは7月3日（必着）。また、アンケートハガキに書いてある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人はそのことを感想の横に書いておいて欲しい。

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 6/3〜6/9

今週から、各ハード別のソフトの売り上げではなく、すべてまとめた総合の売り上げランキングを掲載することになった。今週は『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』がトップを獲得している。

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	45
2	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	39
3	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	27
4	サウンドノベルツクール	SFC	アスキー	23
5	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	21
6	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	16
7	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	15
8	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	10
9	魔装機神	SFC	バンプレスト	10
10	ポケットモンスター	G B	任天堂	7
11	実戦パチスロ必勝法! 山佐伝説	SFC	サミー工業	7
11	ドラゴンボールZ Hyper Dimension	SFC	バンダイ	7
13	ガンハザード	SFC	スクウェア	6
14	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	5
14	RPGツクール2	SFC	アスキー	5
16	ダークハーフ	SFC	エニックス	5
17	テトリス	G B	任天堂	5
18	す〜ぱ〜ぷよぷよ通 リミックス	SFC	コンパイル	4
19	ごきんじょ冒険隊	SFC	パイオニアLDC	4
20	ロマンシング サ・ガ3	SFC	スクウェア	4



○発売後1ヵ月近くたつが、安定したポイントで首位を獲得した「ファイアーエムブレム　聖戦の系譜」

SFC

今週は、新作ソフトの発売がなく、ランキングに登場しているSFCソフトも、上位は先週のSFCランキングとあまり変わりがない。ただ、ポイントのほうは先週とくらべて全体的に低く、1位の『ファイアーエムブレム〜』や『スーパーボンバーマン4』は先週よりやや低くなった程度だが、『トレジャーハンターG』などは、先週の約半分までポイントを落としてしまっている。

G B

GBランキングで常に1位にランキングされていた『ポケットモンスター』が10位に登場している。ポイントのほうは7ポイントとかなり低いが、これは、一部のデータ提供店で売り切れ状態になってしまったため。来週には回復しそうなので、あまり心配することはないだろう。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 6/10〜6/16

今週は、上位のポイントがかなり先週よりも落ち込んでおり、低調なランキングとなっている。また、先週に続いて今週も残念ながらVBソフトはランキングに登場しなかった。

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	24
2	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	23
3	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	17
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	17
5	サウンドノベルツクール	SFC	アスキー	11
6	★ベストショットプロゴルフ	SFC	アスキー	11
7	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	10
8	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	10
9	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	9
10	魔装機神	SFC	バンプレスト	7
11	ドラゴンボールZ Hyper Dimension	SFC	バンダイ	6
12	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	5
12	RPGツクール2	SFC	アスキー	5
14	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	5
15	バハムート ラグーン	SFC	スクウェア	4
16	鮫亀	SFC	ハドソン	4
16	ロマンシング サ・ガ3	SFC	スクウェア	4
16	ダークハーフ	SFC	エニックス	4
16	Jリーグ'96ドリームスタジアム	SFC	ハドソン	4
20	ボンバーマンGB2	G B	ハドソン	3



○首位を獲得したものの、ポイント自体はかなり低めだった「トレジャーハンターG」

SFC

先週2位の『トレジャーハンターG』がトップを獲得しているが、ポイントはわずか24点とかなり低めだった。先週トップだった『ファイアーエムブレム〜』もポイントを落としてしまっている。また、今週は2本の新作ソフトが発売されているが、そのうちの一本『ベストショットプロゴルフ』が、ポイントは11点とそれほど高くはないものの、6位に顔を出している。

G B

先週は売り切れのため、ややポイントを落としていた『ポケットモンスター』だが、今週はポイントを回復。17点を獲得し4位に顔を出している。GBソフトでは他に『ボンバーマンGB2』が20位に登場しているだけでポイントはわずかに3点。まさにGBは『ポケモン』1本が頑張っている感じだ。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。
※週間売り上げRankingのデータ調査に協力して頂ける販売店を募集しています。ご協力いただける販売店の方は、☎03-3573-8630まで、店舗名、担当者名、電話番号を明記の上FAXでお送りください。折り返し編集部よりお電話致します。

情報発信基地からキミの好奇心のアンテナに直撃!!

ファミマガジャーナル

INFORMATION
EVENT　GOODS
MOVIE

誌面もリニューアルして、さらにパワーアップ。H·M·Dやゲームザウルスのほか、アミューズメント情報を紹介。

INFORMATION

家庭で楽しめるH・M・D『DYNOVISOR』発売!!

タカラが家庭用で手軽に楽しめるH・M・D『DYNOVISOR』を3万8800円(税別)で9月14日に発売する予定だ。これは、ビデオ映像入力端子があれば、どんなAV機器にも対応し、接続するだけで3m先の120インチモニター感覚の映像を見ることができるんだ! このH・M・Dはイギリスのバーチャリティー社とタカラの関連会社であるメディアロボティックスと3社共同開発。

H・M・Dとは、ゴーグルを大型化したようなもので目と耳を覆うように頭部につけることによって、バーチャルリアリティ溢れる映像と音声を同時に楽しめるものなんだ。「ニンテンドウ64」にも対応するので、大迫力の「スーパーマリオ64」などがプレイできるぞ! ぜひプレイしてみたい人は、年内に全国有名TVゲーム専門店など300店舗に体験コーナーが設けられる予定なので、この興奮を味わってみよう!



◆これが記者会見の様子。その後にお楽しみの体験コーナーが…


◆早速、体験してみたよ。ゲームに集中できるし、目も疲れにくかったのだ!



◆「'96おもちゃショー」での展示の様子。とても混んでいたよ

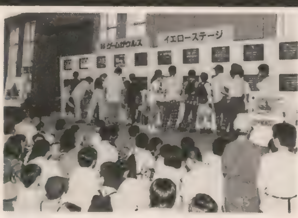

◆ズズ～ン! これが『ダイノバイザー』

3m先の120インチ画面感覚の大迫力!!

EVENT

「'96ゲームザウルス」8月17日から2日間開催!!

名古屋の吹上ホールで、テレビゲームイベント「'96ゲームザウルス」が8月17日、18日の2日間開催されるんだ! イベント内容は、各メーカーの最新作ゲームの展示や新作ソフトの発表。さらにイベントステージでは、メーカーごとに時間が与えられて、ライブやゲーム大会などが催される予定。もしかしたら、豪華な賞品がもらえるかも…。このときに、コンパイルでは『ぷよぷよ通』の名古屋の地区大会でもある「ぱよえ～んツアー'96」を同時に行うんだ。そして、何といっても任天堂ブースでは「ニンテンドウ64」が実際にプレイできるチャンス。興味のある人は、ぜひ行ってみてね。もしかすると新作ゲームの発表があるかも(!?)。詳しくは、かこみの中を見てね。それを参照しながら、目ぼしいメーカーをチェックして遊びに行っちゃおう!



◆どんなゲームが出展されるか楽しみだよね



◆写真は昨年のものだよ。今回は「ニンテンドウ64」が遊べるぞ!

'96ゲームザウルス概要

日時：8月17日(土)、18日(日)
10：00~17：00（入場は16：00まで）
会場：名古屋・吹上ホール
交通アクセス：地下鉄　桜通線　吹上駅下車
入場券販売：7月5日より前売券販売開始
チケットぴあ、チケットセゾン
ファミコンランド、プルート
magicalグループにて販売
入場料：前売り券500円、当日券800円
小学生未満は入場無料
出展メーカー（予定）
◇アクレイムジャパン◇アスキー◇エクシング
◇カルチャーブレーン◇ケムコ◇コンパイル
◇スクウェア◇セガ・エンタープライゼス
◇タカラ◇データイースト◇任天堂　等
問い合わせ：中京テレビ放送　事業部
☎052-832-3311

プレゼント

「'96ゲームザウルス」

招待券をペアで	Tシャツ
10組	5名

MOVIE

「'96夏東映アニメフェア」妖怪アニメ2本立て公開!!

妖怪ブーム到来か？ 今夏の東映最新作の映画は「ゲゲゲの鬼太郎 大海獣」と週刊少年ジャンプで連載中のマンガ「地獄先生ぬ～べ～」の2本立て。「ゲゲゲの鬼太郎」は妖怪アニメと言えばもう大御所(？)。1月から全国フジテレビ系で放映中のTVアニメ。カランコロンとゲタの音を響かせて、おなじみの楽しい妖怪の仲間たちと一緒に悪い妖怪を退治するぞ。なお、この作品は、劇場用オリジナルシナリオになっているんだ。一方の、「地獄先生ぬ～べ～」は劇場映画としては初登場。4月からテレビ朝日系で放映しているアニメだよ。主人公の"ぬ～べ～"は日本でただ1人の霊能力教師で、霊体を切り裂くことができる「鬼の手」を使って、生徒たちを妖怪から守るちょっと変わった先生なんだ。どちらも暑い夏を涼しくしてくれる妖怪アニメ2本だよ。あらすじは左のかこみのなかで紹介しているので、参照してね。7月6日からの全国東映系で公開なので、もう少しで観られるからウズウズしながら待っててね。



南海の島の聖なる森で不老不死の秘薬「命の水」が発見されたというニュースが流れる。これを聞いた大勢の日本人が訪れ、行方不明になるという事件が発生。"鬼太郎"は人探しの依頼の手紙をもらう…。

2大妖怪アニメ



"ぬ～べ～"のクラスの生徒"久美子"が指名手配中の殺人犯と出あう。車で逃走した犯人は石碑に激突し、大怪我を負う。さらにぶつかった衝撃で石碑から悪霊が涌きだしてしまう…

INFORMATION

「アホポンプロジェクト」7月20日よりワンダーエッグ2にてスタート!!

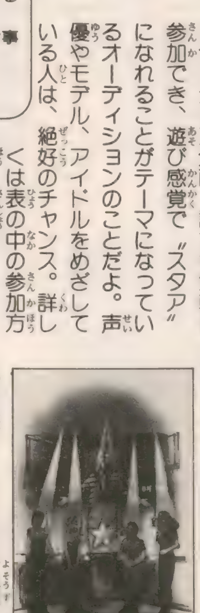
「ナムコ・ワンダーエッグ」が7月20日にリニューアルオープンして、「ワンダーエッグ2」になるんだ。そのオープニングイベントのひとつとして「アホポンプロジェクト」を、開催するよ。この「アホポン」の意味は、アミューズの「ア」、ホリプロの「ホ」とニッポン放送の「ポン」をとって名付けられた前代未聞の大型オーディション企画。誰でも気軽に参加でき、遊び感覚で"スタア"になれることがテーマになっているオーディションのことだよ。声優やモデル、アイドルをめざしている人は、絶好のチャンス。詳しくは表の中の参加方法を参照してね。

アホポン参加方法

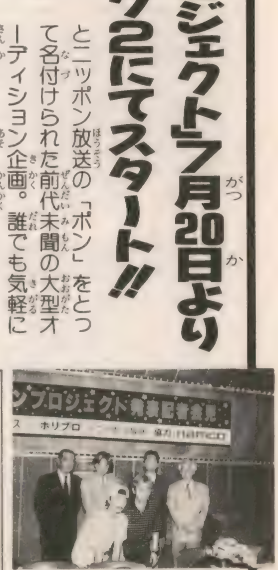
①ナムコ「ワンダーエッグ2」のスタア発掘アトラクション「ザ・スタアオーディション」で遊ぶ。
②ナムコ「ワンダーエッグ2」で実施するオーディションイベント「ウィークデー・アホポン・スタアコロシアム」に参加する。
③「書類審査」に挑戦する。下を参照してね。
A ジャンルを選ぶ（声優部門・ヴォーカル部門・子供部門・アイドル女優モデル部門・男性俳優部門・お笑いパフォーマンス部門・その他）。
B 氏名・年齢・住所・電話番号・身長・体重・3サイズと簡単な自己PRを明記。
C 写真2枚（全身・バストアップ）同封。
D 本人の住所・氏名を明記した80円切手を貼ってある返信用封筒（合否通知用）を同封。
〒100-87 ニッポン放送 アホポンオーディション事務局まで送る
締め切りは 8月11日(日) 消印有効
※未成年者は、保護者の同意が必要

アトラクション演出概要

〈ストーリー〉ある日、にわとりの顔を持つ「チキンバーグ」率いる謎のスカウト集団「アホポンプロダクション」が村にやってきた。そして、スターを夢見る者たちに向かって、オーディションに参加することを呼びかけた。
①**オーディション登録**：自分のプロフィールを登録したIDカード（オーディション用）を受け取る。
②**チャレンジゲート**：「チキンバーグ」からオーディションの説明を受ける。
③**ドリームゲート**：部屋に置かれたジャンルの石像に、自分のIDカードを入れる。
④**メロディーゲート**：出題者と同じ音階を発声する音感テストを受ける。
⑤**パフォーマンスゲート**：恋人に振られて悲しんでいる顔など、4種類の表情テストを受ける。
⑥**キャラクタゲート**：YES・NO方式でインタビューテストを受ける。
⑦**ザ・スタアゲート**：オーディションの審査の結果がプリントアウトされ、合格の場合にはファンファーレと共にゲートが光る。



❍これがアトラクション予想図

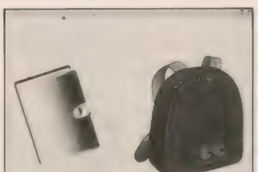


❍なごやかな雰囲気の中で行われた記者会見。手前にいるのが「アホポン」のマスコットのブランニューモンキーズ

INFORMATION

入会記念プレゼントがもらえる「カプコンフレンドリークラブ」

カプコンのファンクラブ「カプコンフレンドリークラブ」では会員を募集中。入会するとメンバーズカードと年3回の会報、さらに年2回、最新のゲーム映像や内容紹介のビデオが届く。それに会員限定のポイントキャンペーンなど、会員ならではの特典がいっぱいだよ。今、入会すると下の写真のグッズのどちらかがもらえるぞ！ 年会費は3000円。詳しくは☎06-203-9055、カプコンフレンドリークラブ事務局。入会申込受付は8月10日まで。



❍オリジナルシステム手帳か、リュックのどちらか選んでね

プレゼント

『STREET FIGHTER ZERO2 バック』 10名



❍「'96おもちゃショー」のカプコンブースで配っていたものもらったよ。「ストZERO2」のキャラがイカスぞ！

CD VIDEO & BOOK

PAL（神犬伝説）

●ソニーレコード／発売中／2800円(込)



CD

PS版ゲームのイメージアルバム。椎名へきるが歌う「星空のシャワー」を収録。

MIDI POWER PRO2 〜沙羅曼蛇2・ツインビーヤッホー！〜

●キングレコード／7月5日発売／3800円(込)



CD

業務用ゲームミュージックから14曲をセレクトしてMIDIアレンジ収録した限定盤。

怪盗セイント・テール オリジナル・サウンドトラック2

●ポリグラム／発売中／2800円(込)



CD

テレビアニメのサントラ。新主題歌「明日へと駆け出してゆこう」のインストを収録。

魔法少女ファンタジーCoCo P ACT.2「学園祭は大変だ!!」

●バップ／7月1日発売／3000円(込)



CD

ラジオ日本で放送してるラジオドラマのCD化。未放送のおまけドラマと挿入歌を収録。

TVシリーズ らんま1/2 ⑪

●ポニーキャニオン／7月3日発売／2800円(込)

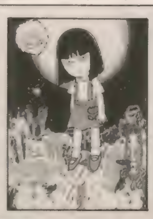


VIDEO

TVアニメセルビデオシリーズ第11弾。乱馬のもとへ、お好み焼きに書かれた果たし状が届いたが…。

学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!④

●ポニーキャニオン／7月1日発売／1800円(込)



VIDEO

フジテレビ「ポンキッキーズ」のコーナービデオシリーズ第4弾。最終エピソードを含む全5話を収録。

アンジェリーク アンサンブル3 あなたと唄うラブソング

●光栄／発売中／1600円(込)

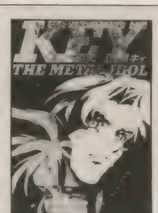


BOOK

「アンジェリーク」の登場キャラクタを題材に、プロの作家や漫画家の作品を1冊に収録したシリーズ第3弾。

KEY THE METAL IDOL Ver.12「ヴァイラスI」

●ポニーキャニオン／7月3日発売／2500円(込)



VIDEO

第2期OVAシリーズの全3巻の第4巻。天才プロデューサーの吊木の元でレッスンを続けるキィだが…。

GOODS

「少年ガンガン」3作品のポストカード同時発売!!

7月12日にエニックスが少年ガンガンで連載中「魔法陣グルグル」「ハーメルンのバイオリン弾き」「TWIN SIGNAL」の3作品のポストカードを、発売するよ。ポストカードは、80円切手で送れる定型サイズなんだ。それに、2ページの作家直筆の描き下ろしのコメントも載っているので、ファンの人には一見の価値あり！ 暑中見舞いやクリスマスカードなどの挨拶状として送ってみたり、直接プレゼントして友達を喜ばせてみるのもいいと思うよ。

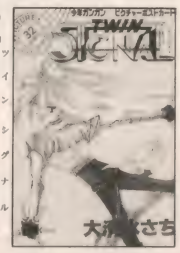
みんなに送ろう!!

プレゼント

「少年ガンガン」ポストカード 各3名



●「魔法陣グルグル」。表紙は描き下ろしだよ



●「TWIN SIGNAL」。イラスト集としても楽しめるぞ

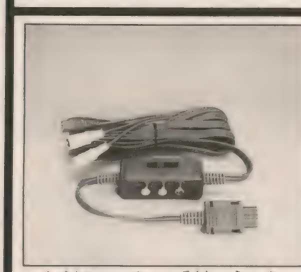


●「ハーメルンのバイオリン弾き」。3作品各780円(込)

GOODS

ニンテンドウ64にも対応 最新AVケーブル発売!!

ホリ電機が「ニンテンドウ64」対応のAVケーブルを6月23日発売したよ。左の写真の方は、ステレオAVケーブルにAVセレクタが付いて他機種のものにも接続できるので差し替えのめんどうがなくて便利。下の写真は、金メッキを使ったもので従来品より画質や音質をより鮮明にできるものになっているよ。



●他機種にも使え、手元で切り替えもできるすぐれもの。1980円(別)



●3mのロングケーブルだよ。画質、音質を楽しむ。1500円(別)

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼント（記事の中に募集要項があるものはそちらへ送ってね）を希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部No.1ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.1のプレゼントの締め切りは7月11日(必着)です。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は発売日などの都合上、当選発表後1〜2カ月かかる場合もあります。ジャーナル内のプレゼントは商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

キミの意見を聞かせて欲しい!

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント 各20名

(ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです)

①SFC:実況パワフルプロ野球'96 開幕版……94
②SFC:海のぬし釣り……104
③G B:不思議のダンジョン 風来のシレンGB —月影村の怪物—……98

応募のきまり

75ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号(①~③)とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは7月11日必着、発表は8月9日発売のNo.4・5です。

アンケート

1 あなたの学校(職業)を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。(学生以外なら0と記入してください。)

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。(機種は問いません)
①1~5本
②6~10本
③11~20本
④21~29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター(業務用)のゲームの情報記事
15 その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選び、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 スーファミターボについてあてはまるものを**16**の項目から選び番号を書いてください。

18 ゲームボーイポケットについてあてはまるものを選び番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
(5)良い
(4)やや良い
(3)普通
(2)やや悪い
(1)悪い
の5段階です。

●キャラクタ キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。

●音楽・効果音 BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。

●お買い得度 ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。

●操作性 ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。

●熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。

●オリジナリティ 斬新なアイテアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。(記入例を参照)

●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

ファミマガ No.11プレゼント当選者発表

●サウンドノベルツクール
北海道/橋本佳奈
秋田/佐藤晴美
栃木/桜岡大介
埼玉/新井昭男
千葉/柳瀬哲二
神奈川/高崎佑介
富山/大石康平
愛知/宇佐美真一
鳥取/岩間信幸
福岡/石川勇

●ダークハーフ
福島/松本寿和
埼玉/松尾嘉隆
神奈川/中川浩
長野/小林稔
福井/前川慶典
大阪/尾崎晶人
兵庫/太田達夫
広島/吉田浩士
香川/吉武龍二
愛媛/山田義政

●Jリーグ'96ドリームスタジアム
青森/成田隆志
埼玉/鈴木和夫
新潟/吉岡義之
岐阜/伊佐次克紀
静岡/榊原悟
愛知/高須章文
山口/池田雅史
香川/亀山正幸
福岡/金野渉
沖縄/比嘉真人

●すーぱーぐっすんおよよ2
栃木/黒崎昭洋
埼玉/小倉健一
東京/筒井さやか
神奈川/川本大樹
新潟/星野智
富山/南部博文
静岡/阿部充宏
愛知/水野圭輔
滋賀/上田啓介
香川/森本裕之

●フィッシング甲子園
北海道/飛谷隆広
福島/菅野俊公
埼玉/大沢勉
東京/長尾由美
新潟/皆川直樹
愛知/山田将人
京都/長野靖憲
兵庫/藤野辰巳
福岡/古賀一貫
沖縄/進藤雄一

●トレジャーハンターG
山形/高橋典之
福島/村岡充美
栃木/宇賀神広美
千葉/福田康幸
静岡/鈴木博之
三重/小林靖司
滋賀/山本晃士
岡山/朝倉節朗
徳島/金澤真紀
福岡/宮田浩
(敬称略)

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

50円切手をはってね!

105-□□

東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア㈱
ファミマガ64編集部 行

No.1のプレゼントで欲しいもの (　　　ばん)

□□□-□□
住所

(ふりがな)
氏名　　　　電話番号 (　　)

持っているものに○をつけてください。
1. ファミコン
2. ディスクシステム　3. ツインファミコン　4. スーパーファミコン
5. スーパーゲームボーイ　6. ゲームボーイ　7. バーチャルボーイ
8. ニンテンドウ64

19 新作通信簿

ゲーム名		♪	¥			☆
N64：最強羽生将棋						
N64：スーパーマリオ64						
N64：パイロットウィングス64						
SFC：ベストショットプロゴルフ						
SFC：アラビアンナイト						
GB：バスフィッシング達人手帳						

〈キリトリ線〉

アンケート回答欄

No. 1

1 　2 　3 　4

5 , ,

6 , , , ,

7 , ,

8 , ,

9 1位 2位 3位

10 1位 2位 3位

11 , ,

12 , ,

13 　14 　15 　16

17 　18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

〈キリトリ線〉

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①スーパーファミコン

No.	①スーパーファミコン
0001	アースライト　ルナ・ストライク
0002	ああっ女神さまっ
0003	赤ずきんチャチャ
0004	あかずの間
0005	アラビアンナイト
0006	ウィザードリィ・外伝IV
0007	ウイニングポスト2　プログラム'96
0008	海のぬし釣り
0009	エナジーブレイカー
0010	空想科学世界ガリバーボーイ
0011	クーリー　スカンク
0012	サウンドファンタジー
0013	サラブレッドブリーダーIII
0014	G・O・D
0015	実況パワープロレスリング'96
0016	実況パワフルプロ野球'96 開幕版
0017	シムシティJr.
0018	スーパートランプコレクション2
0019	す～ぱ～なぞぷよ通　ルルーの鉄腕繁盛記
0020	スーパーパワーリーグ4
0021	スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…
0022	スーパーボンバーマン4
0023	スターオーシャン
0024	ストリートファイターZERO2
0025	スプリガン・パワード
0026	ダークハーフ
0027	ダービースタリオン96
0028	大貝獣物語II
0029	大戦略エキスパートWWII
0030	タワードリーム
0031	テーブルゲーム大集合／　将棋・花札・トゥーサイド
0032	同級生2
0033	ドナルドダックのマウイマラード
0034	ドラゴンナイト4
0035	TRAVERSE
0036	トレジャーハンターG
0037	ナンバーズパラダイス
0038	西陣パチンコ物語2
0039	忍たま乱太郎　すぺしゃる(仮称)
0040	忍たま乱太郎　スポーツ(仮称)
0041	忍たま乱太郎3
0042	Parlor／ Mini2
0043	Parlor／ Mini3
0044	パズル　忍たま乱太郎
0045	必殺パチンココレクション4
0046	ピノキオ
0047	ファイアーエムブレム　聖戦の系譜
0048	ファイティングアイスホッケー
0049	古田敦也のシミュレーションプロ野球2
0050	ベストショットプロゴルフ
0051	ペブルビーチの波濤New
0052	ポカホンタス
0053	牧場物語
0054	本家　SANKYO FEVER　実機シミュレーション3
0055	ボンバーマンビーダマン(仮称)
0056	マーヴェラス(仮称)
0057	マーヴル・スーパーヒーローズ
0058	勾玉伝説
0059	マジカルドロップ2
0060	MASK　マスク
0061	ミニ四駆　シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー
0062	モンスタニア
0063	義経伝説
0064	レナスII
0065	スーファミターボ専用　SDウルトラバトル　ウルトラマン伝説
0066	スーファミターボ専用　SDウルトラバトル　セブン伝説
0067	スーファミターボ専用　SDガンダムジェネレーション　アクシズ戦記
0068	スーファミターボ専用　SDガンダムジェネレーション　一年戦争記
0069	スーファミターボ専用　SDガンダムジェネレーション　グリプス戦記
0070	スーファミターボ専用　SDガンダムジェネレーション　バビロニア建国戦記
0071	スーファミターボ専用　クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン
0072	スーファミターボ専用　ゲゲゲの鬼太郎　妖怪ドンジャラ
0073	スーファミターボ専用　激走戦隊カーレンジャー　全開／レーサー戦士
0074	スーファミターボ専用　スーパーテトリス　＋ボンブリス
0075	スーファミターボ専用　美少女戦士セーラームーン　セーラースターズ　ふわふわパニック2
0076	スーファミターボ専用　ぽいぽい忍者ワールド

②ゲームボーイ

No.	②ゲームボーイ
2001	バスフィッシング達人手帳
2002	13色対応　SD飛龍の拳II(仮称)
2003	13色対応　スーパーチャイニーズランド　1・2・3　ダッシュ
2004	13色対応　ナムコギャラリーVOL.1
2005	13色対応　熱闘サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣
2006	13色対応　バーチャル飛龍の拳GB(仮称)
2007	13色対応　パズル忍たま乱太郎(仮称)
2008	13色対応　不思議のダンジョン　風来のシレンGB―月影村の怪物―
2009	13色対応　ボンバーマンコレクション(仮称)
2010	13色対応　モグラ～ニャ
2011	13色対応　桃太郎コレクション

③バーチャルボーイ

No.	③バーチャルボーイ
3001	アウト　オブ　ザ　デスマウント(仮称)
3002	ヴァーチャル・ガンマン
3003	新日本プロレスリング　激闘伝説
3004	スターシード
3005	ドラえもん
3006	ナイトランディング(仮称)
3007	バーチャルジョッキー
3008	バーチャルダブル役満
3009	バーチャルブロック
3010	バーチャルプロ野球'96
3011	バウンド・ハイ
3012	プロテウスゾーン

④ニンテンドウ64

No.	④ニンテンドウ64
4001	ウェーブレース64(仮称)
4002	カービィのエアーライド
4003	金田一少年の事件簿(仮称)
4004	Qu-on-pa
4005	クリエイター(仮称)
4006	ゴールデンアイ007(仮称)
4007	ゴエモン　アドベンチャー(仮称)
4008	ゴルフ(仮称)
4009	最強羽生将棋
4010	サッカー(仮称)
4011	スーパーパワーリーグ64(仮称)
4012	スーパーマリオRPG2(仮称)
4013	スーパーマリオカートR(仮称)
4014	スーパーマリオ64
4015	スターウォーズ(仮称)
4016	スターフォックス64(仮称)
4017	ゼルダの伝説64(仮称)
4018	ダイナマイトサッカー(仮称)
4019	超空間ナイター　プロ野球キング(仮称)
4020	ドラえもん(仮称)
4021	パイロットウイングス64
4022	バギーブギー(仮称)
4023	ブラストコープス(仮称)
4024	ブレードアンドバレル(仮称)
4025	ベースボール(仮称)
4026	ボディハーベスト(仮称)
4027	ボンバーマン64(仮称)
4028	麻雀(仮称)
4029	MOTHER3(仮称)
4030	マルチレーシング(仮称)

表2 今号の記事

No.	表2 今号の記事
01	N64／パイロットウイングス64
02	SFC／スーパーファミコン・ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…
03	SFC／スターオーシャン
04	SFC／大貝獣物語II
05	SFC／ストリートファイターZERO2
06	SFC／ミニ四駆シャイニングスコーピオン　～レッツ&ゴー～
07	SFC／TRAVERSE
08	SFC／実況パワフルプロ野球'96　開幕版
09	SFC／海のぬし釣り
10	G　B／不思議のダンジョン　風来のシレンGB―月影村の怪物―
11	ハイパー新作リリース予報
12	USAホットライン
13	ダービースタリオン96「最強馬の殿堂」　ブリーダーズカップ
14	サテラビューステーション
15	ファミマガ64　ランキングBOX
16	ファミマガジャーナルR
17	スーファミターボHEAD LINE
18	RPG MANIAC
19	超ウルトラ技
20	超新ロックオン
21	超新ホーミング
22	新作ゲームカレンダー
	(付録)
23	スーパーマリオ64　Fantastic 攻略Book

表3 雑誌名

No.	表3 雑誌名
01	週刊ファミ通
02	月刊ファミ通Bros.
03	64ロクヨン
04	スーパー64
05	電撃NINTENDO64
06	PCエンジンFAN
07	電撃G'sエンジン
08	サターンFAN
09	セガサターンマガジン
10	TECHサターン
11	プレイステーションマガジン
12	ファミ通PS
13	HYPERプレイステーション
14	THE　プレイステーション
15	電撃プレイステーション
16	ゲーメスト
17	ゲーメストEX
18	Vジャンプ
19	Game Walker
20	GAME ON／
21	じゅげむ
22	㊙ゲーム少年
23	LOGIN
24	マイコンBASICマガジン
25	コンプティーク
26	電撃王
27	Virtual IDOL
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	月刊覇王マガジン
31	少年ガンガン
32	月刊電撃少年
33	週刊少年ジャンプ
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年マガジン
36	週刊少年チャンピオン
37	その他

表4 機種名

No.	表4 機種名
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
11	ゲームギア／キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801／9821シリーズ
17	DOS／V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない



満点
ストリートファイターZERO2
対戦格闘アクション
予定価格5,800円(税抜)
「ストゼロ2」
移植
いちばん乗り!
絶対に他機種よりも
早く発売します。
8月発売予定で、
サービス満点
母さんを
返せ!
「ポポロクロイス物語」を買った人に
抽選で、パジャマあげます。
(ポポロの雑誌広告を見て。)
7月発売予定で、
サービス満点
ポポロクロイス物語
RPG
標準価格5,800円(税抜)
ONE WAY
ワールドスタジアムEX
スポーツ
予定価格5,800円(税抜)
(株)ナムコ
野球ゲームで、
CG満載!
7/26発売予定の
「ワールドスタジアムEX」は
3DキャラのCGを満載。
演出効果抜群で、
サービス満点
名作ソフトを
半額以下!
「プレイステーション・ザ・ベスト」新発売。
7/12から「アークザラッド」「雷電プロジェクト」
「キングスフィールドII」が
8/9から「闘神伝2plus」「ボクサーズロード」が
標準価格 2,800円(税抜)
7/12から「リッジレーサー」、
8/9から「エースコンバット」は
オープン価格で、
サービス満点
PlayStation™
SONY
SCPH-5000
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品について … 合わせ先 (株)ソニー … インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
サービス
本体新価格
標準価格 19,800円!
(税抜)
コントローラーのコードも
2mになった。
絶賛発売中で、
サービス満点
「トバルNo.1」に
「FFVII」の
予告篇が!
「トバルNo.1」2枚組で5,800円(税抜)。
8/2発売予定で、
サービス満点
トバルNo.1
対戦格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
©スクウェア/ドリームファクトリー
キャラクター ©スクウェア/ドリームファクトリー
バードスタジオ/集英社

テクニカル
TECHNICAL 攻略

ランディングの基本からB証クラスまで ゴールドバッジ獲得法をレクチャー



Flying into the Blue River in Grand Canyon



Fly Me to the Island

パイロットウイングス
PILOTWINGS 64



The Dream on the Desk

「教官」がいなくて大空を迷走しているプレイヤーにビッグニュース。ここは一つ「ファミマガ64」が教官役を買って出ようではないか！　バッジを獲得できなくて『パイロットウイングス64』を投げ出す前に、我々のレクチャーを受けてみては？

任天堂　発売中　9800円

N64　シミュレーション　64M　バックアップ（最大2）



基礎知識編



◯空を舞う前に必要な知識を伝授しよう

大空へと飛び立つ前に『パイロットウイングス64』の基礎知識を押さえておこう。ここで解説することは、ハンググライダー、ロケットベルト、ジャイロコプターの3機種、全タスクに共通する必要最低限の基礎知識だ。上空に飛び立ってから慌てて調べるなんてことが起きないように、完璧に把握しておこう。

LESSON1 ステップアップは機種別に設定

『パイロット～』は、ビギナークラスからP証クラス（Pとはパイロットの略）までの4つのクラスに分かれている。最初はビギナークラスで基本を身につけてもらう。キミたちは各機種に設定されているタスク（課題）のクリアが義務づけられている。タスクをクリアするとその達成率からポイントが与えられる。次のA証クラスに進むためには、3機種すべてでブロンズバッジ以上のバッジを獲得することが条件となる。

はれてビギナークラスを卒業した次のA証クラスからは、機種別のクラスになっている。1つの機種でブロンズバッジ以上のバッジを獲得すれば、その機種の次のクラスへステップアップすることが可能になる。

バッジ	獲得条件
ゴールドバッジ	全タスクの合計ポイントの平均が90以上で獲得できる
シルバーバッジ	全タスクの合計ポイントの平均が80以上で獲得できる
ブロンズバッジ	全タスクの合計ポイントの平均が70以上で獲得できる



◯ゴールドバッジで埋めつくすのだ

LESSON2 画面情報から状況を把握せよ

上空では、すべての状況を自分で把握しながら飛行を続けていかなければならない。状況確認はすべて画面内で行うため、画面上には5種類の計器が備わっている。左の解説をもとにすべての計器の意味を頭にたたき込んでおけ。なお、ここでは全機種に共通の計器だけを説明してある。機種独特の計器はその機種の攻略で解説する。



タイム
飛行を開始してからの経過時間を100分の1秒まで計測

スピード
自機のスピードを表示。時速20キロ以下で失速状態になる

地表からの距離
地面（海上では海面）からの高度を表示。高度が99メートル以下になると表示される

海面からの距離
海面を0メートルとしたときの自機の高度を表示する

レーダー
Nは方角（北）を、青い矢印は風の向きと強さを表す。赤色は着地点、緑色は自機より低高度の目標物、黄色は自機より高高度の目標物を表す

LESSON3 3つの特徴を持つ6人のキャラクタ

クラスと機種を選んだら、次に選ぶのはキミたちが操るキャラクタだ。キャラクタは全部で6人用意されている。その中で2人がペアになって1つの特徴を共有している。したがってキャラクタによる特徴の差は全部で3種類。左に操作特徴の違いを掲載したので、キャラクタを選ぶときの参考にしてほしい。なお今回は、すべての機種において標準タイプのキャラクタで攻略を行っている。キャラクタのタイプによっては旋回のタイミングなどが微妙に異なってくることもあるので注意するように。

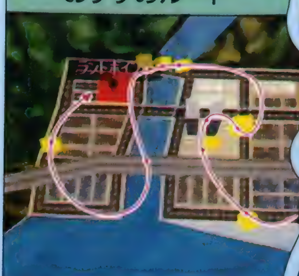
キャラクタ別操作特徴

キャラクタ ＼ 機種	ハンググライダー	ロケットベルト	ジャイロコプター
ラーク キィウィ	3Dスティックに対する反応がすばやい	慣性の影響を受けにくく、風の影響は受けやすい。推進力は小さい	標準タイプ
グース アイビス	標準タイプ	慣性の影響を受けやすく、風の影響は受けにくい。推進力は大きい	出力のアップ、ダウンの反応は遅いが、旋回はしやすい
ホーク フーター	3Dスティックに対する反応が遅い	標準タイプ	出力のアップ、ダウンの反応はすばやいが、旋回はしにくい

攻略ページの見方

攻略は機種別に、ビギナークラスからB証クラスまでの3クラスだ。各機種の最初にその機種の操縦上の注意点をレクチャー。その後で各クラスを攻略してある。攻略ページで「タスク情報」とあるのは、そのタスクの目標物（リング、パッド、バルーン、ターゲット）データである。数字は目標物を表し、横に引かれている線はリングまたはターゲットの向きを表す。矢印は回転しているリングの回転方向を表している。アルファベットはサーマルの発生場所を表示（ハンググライダーのみ）。上空写真の右側では目標物、サーマル、ランドポイント（着地点）の高度を海抜で表示。カッコ内は目標をクリアしたときに獲得できる得点を表している。「おすすめルート」は複雑なルートのタスクのみの表示だ。むろん編集部独自のルートである。

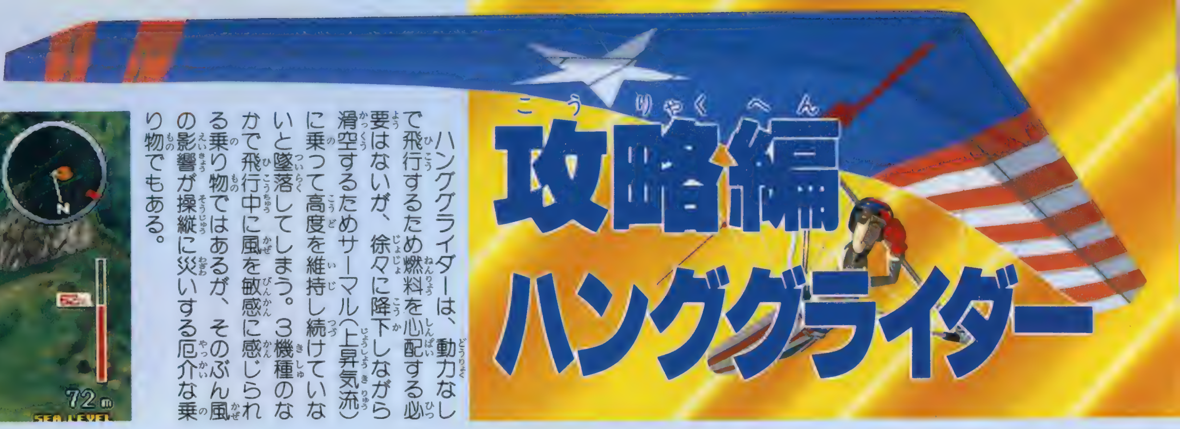
おすすめルート



タスク情報



①…約45m(2)
②…約30m(8)
③…約128m(2)
④…約20m(2)
⑤…約20m(2)
⑥…約20m(2)
⑦…約20m(8)
⑧…約45m(2)
⑨…約35m(2)
ランドポイント…9m



攻略編 ハンググライダー

ハンググライダーは、動力なしで飛行するため燃料を心配する必要はないが、徐々に降下しながら滑空するためサーマル(上昇気流)に乗って高度を維持し続けていないと墜落してしまう。3機種のなかで飛行中に風を敏感に感じられる乗り物ではあるが、そのぶん風の影響が操縦に災いする厄介な乗り物でもある。



翼に風を受けて大空を自由に滑空!!

LESSON1 失速しないようにスピードを保て

ハンググライダーは3Dスティックをニュートラルの状態で飛行している場合、時速60キロで滑空するように設計されている。その状態から降下を始めればスピードが上がる。上昇すればスピードは下がる。ただし、時速20キロ以下になると失速して急激に高度を下げ始める。低空飛行中に失速するとたちまち墜落してしまうので、失速する前に上空で降下してスピードを上げるようにせよ。



手の施しようがなく高度が急激に低下

失速したら降下せよ



機首を下げスピードを上げれば危険は回避

LESSON2 サーマルに乗って上昇し舞い上がれ

ハンググライダーの動力ともいえるのが、空中に発生しているサーマルだ。通常サーマルの中に入ると50メートルほど上昇することができる。この時、機首をわずかに上昇させておくとさらに高度を上げることも可能。だが、無理をすると失速するので注意すべし。

無理な上昇は厳禁!!



霧状の空間がサーマルの発生場所だ





急激に上昇すると失速してしまう!!

LESSON3 フレアーをかけて減速、急降下!!

ハンググライダー独特の操作でもっとも重要なのがフレアーだ。フレアーとは翼を起こし空気抵抗を増大させることで急激に減速させるテクニック。また、フレアーは減速以外にも急激な高度低下にも威力を発揮する。フレアーをかけ続け急激に減速させせワザと失速させる。するとハンググライダーは滑空せずに真下へと垂直に落下し始める。短時間、短距離で高度を下げる時の必須テクニックだ。

減速





着地直前に必要なテクニック

急降下!!



ランドポイント直前で急降下するときに役に立つ

LESSON4 ランディング時のスピードは50キロ以下

ランディングのコツは角度とスピード!! ベストな角度は、時速60キロの状態でハンググライダーの3角形のフレームとランドポイントが一致した状態。フレームに合わせた状態でランドポイントに近づいたら、フレアーをかけてスピードを時速50キロまで低下させ、着地の瞬間にフレアーをかけろ。

進入角度&方向



ハンググライダーの3角形のフレームとランドポイントの中心を合わせろ

フレアーで減速



断続的にフレアーをかけて時速50キロまで減速していけ

ランディング



着地直前にもう一度フレアーをかけ、中心目指してランディングせよ

ビギナークラス
ホリデイアイランド
大空を滑空する気分を満喫!!

ビギナークラスは全機種共通で、ホリデイアイランドでのタスクとなる。障害物も少なく初心者にはうってつけの空間が広がっている。おすすめのフライングポイントは丘にあるお城の上空。キミたちの仲間がハンググライダーで旋回している。いっしょにランデブーできるテクニックが身につけばビギナークラスを卒業したも同然。



ハンググライダー同士のニアミス発生



テーマパークの観覧車を上空から見物

タスク1
アルバトロネスト

サーマルに乗っての上昇、リングクリア、ランディングとハンググライダーの基本操作を完璧にマスターするためのタスク。特にランディングは、このあとのタスクでも40～50点の配点となっている。このタスクで進入角度、スピード、タイミングの3つの要素を、体が覚え込むまで何回もチャレンジしてマスターせよ。



ランディングの基本をマスターせよ

タスク情報



①…約25m(10)
②…約22m(10)
③…約20m(20)
Ⓐ…海上から発生
ランドポイント…8m

POINT サーマルに乗れ

スタート直後、右前方にあるサーマルⒶに乗り高度を上昇させろ。目標高度は海抜50メートルくらい。それ以上上昇するとランドポイントへの進入角度がきつくなる。サーマルに乗らないと、ランドポイントまで高度を維持できない。



機首を上げすぎて失速しないように注意せよ

POINT ランドポイントへ一直線

リング①～③の3つのリングは、その中心をクリアするように飛行せよ。リングの中心をクリアしたときの角度がそのままベストのランディング角度となる。リング③をクリアしたらフレアーで減速しながら着地せよ。



リングの奥にランドポイントがある

得情報!! バードマンで大空へ飛び立て

前号で紹介したバードマンで飛行する方法が判明。バードマンは羽ばたいて自力で飛行する乗り物(?)なので、ハンググライダーのようにサーマルに乗る必要はなく、当然燃料も消費しない。落ちない限り未来永劫、大空を飛び続けられる。

クラスの機種すべてをシルバーバッジ以上にする

バードマンはクラスの全機種でシルバーバッジ以上を獲得するとプレイできる。ビギナークラスは基本の3機種が条件となるが、A証クラス以降はエクストラコースも含まれるので、難易度はグ～ンとアップする。



条件はかなりシビアなものになっている



タスクは存在せず、地上に降りることも可能

ホバリング機能

バードマンはAボタンを連打して羽ばたくのだが、Bボタンを連打すると空中でホバリングすることもできる。ゆっくり上空から景色を見渡すときや、急旋回するときに便利な機能だ。

大空はキミのもの


高見の見物と洒落こみますか

写真撮影機能

ハンググライダーだけだと思われていた写真撮影の機能が、バードマンにも装備されている。撮影の要領はハンググライダーと同じ。Zトリガーを押し続けるとフレームを出したままの状態で飛行できる。最大撮影枚数は6枚。アルバムにセーブすることも可能。



行動範囲が広いので被写体も豊富にある



自然の力で遊覧飛行

A証クラス　エバーフロスト島

本格的タスク開始 キミの度胸が試される

寒風吹きすさぶ北海油田地帯に浮かぶ孤島がハンググライダーA証クラスの舞台となる。一面雪に覆われた地面は、陰影がなく距離感をつかみにくい。地表からの高度を表す高度計に細心の注意を払って飛行せよ。



◐厳しい自然環境でグライディング

タスク1　フォトクルーズ

石油採掘プラントから立ちのぼる炎を激写し、ランディングするタスクだ。制限時間はフリー。6枚のフィルムのうち最高得点の写真がポイントに加算される。高得点を狙うには炎への接近が不可欠だが、あまり近づきすぎると、炎にあぶられて、体が真っ黒焦げになってしまう（減点ではない）。



◐アチチッ!! 炎に突っ込んでコゲコゲ

タスク情報



Ⓐ…海上から発生
Ⓑ…海上から発生
炎…約75m
ランドポイント
…23m

POINT サーマルで一度上昇

タスクスタート直後、目の前に出現するサーマルⒶに乗って上昇。目標高度は110メートル以上。サーマルの中心部を通過しないと、目標の高度に達する前にサーマルを抜けてしまう。わずかに左へ旋回して、サーマルの中心を通り抜けるように飛行せよ。

海抜110メートルまで上昇



◐炎より高い位置から接近せよ

POINT フレームの下を合わせろ

サーマルを通過したら、Zトリガーを押したままにしてフレームを出した状態で炎へ直進。炎に接近中はフレームの下側と煙突の頂点を合わせるようにするのがベスト。炎が少しフレームからはみ出すくらいの位置がベストのシャッターチャンスだ。



◐これがベストのシャッタータイミングだ!!

タスク2　チキン・ダイブ

山頂部からえぐれている狭い谷。その間に並んだ13個のリングをクリアしていくタスクだ。左のタスク情報では、直線的に並んだリングが接近しているため、途中のリングは省略してある。



◐急旋回に失敗すると巨大な岸壁がキバをむく

タスク情報



①…約390m(2)
②…約330m(2)
③…約270m(2)
④…約220m(6)
⑤…約180m(2)
⑥…約145m(6)
⑦…約115m(2)
⑧…約90m(6)
⑨…約70m(2)
⑩…約60m(6)
⑪…約45m(2)
⑫…約35m(6)
⑬…約30m(6)
Ⓐ…海上から発生
ランドポイント
…60m

POINT 2つめまで急降下

スタートした直後から最大急降下敢行。リング①をクリアした後リング②に向かう途中まで、機首を下げた状態を維持せよ。リング②をクリアすれば、ハンググライダーの降下角度は安定しだす。左右に微妙にずれて配置されているリングのクリアに専念するのだ。



◐3Dスティックを思いっきり前に倒して急降下

POINT 最後は上昇しながら

最後のリング⑬の正面には、巨大な岸壁が立ちはだかっている。リング⑬をクリアした後で急上昇しても間に合わない!! 最後のリングをクリアするときは、旋回上昇しながらのクリアが必要。

急旋回、急上昇せよ



◐最後のリングは斜め上に急旋回しながらクリア

B証クラス

クレッセン島

急激な上昇、下降でコントロールを失うな

ハンググライダーもそろそろ扱い慣れて、操縦に自信をつけてきたところでいよいよ本格的なタスクがキミたちに課せられる。B証クラスからは、タスクの数が3種類となり、舞台はクレッセン島へと移る。雄大な大自然に見とれているヒマはない。さぁB証クラスに挑戦だ。

タスク1 ベロシティスクエア

スタート地点からランドポイントまで、連続して発生しているサーマルを乗り継いで400メートルまで上昇していくタスク。このタスクで発生しているサーマルは、海上から発生しているワケではない。左のタスク情報でサーマルが発生している高さを確認し、その高度以上でサーマルに進入せよ。

タスク情報



Ⓐ…海上から発生
Ⓑ…140mから発生
Ⓒ…240mから発生
Ⓓ…310mから発生
ランドポイント
…309m

POINT 無理な上昇は失速のもと

サーマル内で欲張って無理に上昇すると失速してしまう。結局、高度を下げる結果になってしまうため、サーマル内ではわずかに機首を上げるだけにとどめよう。スピードが下降しはじめたら、3Dスティックをニュートラルの状態にするのが失速を未然に防ぐコツ。

ゆっくり、ゆっくり上昇



⬆わずかに機首を上げて上昇させろ

POINT フレアーをかけて急降下

サーマルⒹで高度400メートルの条件をクリアしたら、フレアをかけ続けワザと失速状態にして高度を一気に下げてランディングせよ。ランドポイントを通過してUターンする方法もあるが、制限時間オーバーで減点され、高得点が狙えなくなってしまう。



⬆フレアーをかけすぎて落下しすぎないように

タスク2 フォトクルーズ2

ホテルの正面にある噴水と入江の中を回遊しているクジラを写真に収めてランディングするタスク。クジラは、悠々と動き回り、噴水は固定（当然）されているが、その奥にホテルが壁のように立ちはだかっている。どちらの撮影にも海面、地上スレスレの低空飛行を要求される。



⬆クジラもレーダーで表示される

タスク情報



Ⓐ…海上から発生
Ⓑ…海上から発生
Ⓒ…海上から発生
Ⓓ…海上から発生
ランドポイント
…3m

POINT クジラの動きに合わせろ

クジラはサーマルⒶとⒷの中間で左回り（位置はタスク情報を参照）で回遊している。サーマルⒶとⒷを往復しながら、クジラを追え。撮影するときは、カメラのフレームをクジラの進行方向よりにずらした状態でクジラに接近すると、ベストアングルになりやすい。



⬆動き回るクジラを追跡して写真におさめろ

POINT 噴水は右側から進入

ホテルの前の噴水へは、サーマルⒹから急降下してスピードを上げた状態で噴水の右側から進入。撮影後、左に急旋回してホテルを避けサーマルⒸに向かえ。急旋回時にスピードが落ちると、サーマルⒸまで高度を保つことができなくなってしまうので注意せよ。

⬆カメラフレームの下を噴水の台座に合わせろ



タスク3 シーガル・ウイング

スタート地点から山脈を越えたランドポイントへ、ジャスト3分でランディングするタスク。時間が早すぎても遅すぎても減点される。編集部が発見したおすすめルートはサーマルⒷの上空を通過。その後サーマルⒶに乗り、そのまま直進して、高度100メートル、時速60キロの状態でスタートから1分50秒経過した時点でUターン。そのままランドポイントに向かえばジャストランディングできるはず。

おすすめルート



タスク情報



Ⓐ…海上から発生
Ⓑ…海上から発生
Ⓒ…海上から発生
Ⓓ…海上から発生
ランドポイント
…7m



攻略編 ロケットベルト

新機能のホバリングが搭載され、飛行の自由度が一段とアップしたロケットベルトは、3機種のなかでもっとも自由に空間を飛び回れる近未来のマシーン。大空はもとより狭い洞くつや渓谷でさえも飛行可能な高性能、高機能を使いこなせないでいるキミ。このレクチャーを受ければ、大空を闊歩する日も遠くはない!!



どアップのマリオを見ることも可能

LESSON1 ホバリングしながら態勢を立て直せ

ホバリングとは強力なジェット噴射を前後にまき散らすことで、空中で停止する機能のことだ。前進、後進中でも、上昇、下降中でもいかなる状態であろうと、強制的にその場で空中停止することが可能。態勢を立て直したり急激に止まりたいときに利用することになる。ただし、その強烈なジェット噴射のため、燃料の消費率が著しく高いのが欠点となっている。

空中で完全停止



リングの手前でホバリングして姿勢制御



ホバリングしすぎると燃料がピンチ!!

LESSON2 視点を切り換えて目標を視認せよ

他の2機種の視点切り換えはさほど重要なテクニックとはならないが、ロケットベルトでは話が違ってくる。キミたち自身が自分の置かれている状況を空中で把握するために、すばやく的確な視点の切り換えが必須テクニックとなる。

状況を確認せよ



上を見ながら

横を見ながら

下を見ながら

見上げるようなアングルで上空を確認

地上のようすを確認しながら飛行

Cボタンユニット

視点の上下左右の切り換えを行うのがCボタンユニット。左右はボタンを押している間のみ機能する。上下は、ボタンを1度押すごとに22・5度ずつ変化し、ボタンから指を放しても視点は固定されたままで維持される。

上下の視点は固定!!



状況に合わせて視点を切り換えてタスクをクリアしていけ

Rトリガー

通常の背後からの視点を、Rトリガーで真上からの視点に切り換えることができる。ランディング時の必須視点でもある。Cボタンユニットで視点を切り換えて真上からの視点以外の場合もトリガーを押すだけで真上からの視点に切り換えることができる。

一瞬にして切り換え可能



視点切り換えは着陸時に必要

LESSON3 ランディング時は真上からの視点で

ロケットベルトでランドポイントに接近する時は、他の2機種のように高度を気にする必要はない。余裕を持って接近したら、真上からの視点で、ランドポイントの中心にキャラクタを誘導してホバリングで空中停止。その状態からジェット噴射(弱)をかけて、スピードを殺してランディングせよ。



視点切り換え

真上でホバリング

弱噴射で降下

ランドポイントに近づいたら真上からの視点に切り換えて地上を確認

ランドポイントの中心まできたらホバリングして態勢を立て直せ

ジェット噴射(弱)を効かせながらスピードを殺しつつランディング

ビギナークラス

ホリディアイランド

水平に真っ直ぐ飛べるようになれ

ロケットベルトの基礎をホリデイアイランドでみっちりと鍛えてもらう。タスク自体は基本中の基本の総点検。タスクをクリアしたら、島を飛び回ってロケットベルトの操作に慣れておこう。橋の下を通れるくらいに腕を上げれば、ビギナークラスは卒業だ。



狭い橋の下をクリアする曲芸のような飛行をすることも可能だ



地上に降り立って見物するのもイイよ

タスク1

エアロクラッシュ

テーマパークの広場からスタートしたら、丘の上にあるオレンジのバルーンに体当たりしてランドポイントに着地するタスク。制限時間はたったの45秒。直線的に飛行しないと時間オーバーで減点される。ビギナークラスだからといって、悠長に構えているとアッという間に減点されてしまう。



目指すバルーンは右前方にある

タスク情報



①…約130m(30)
ランドポイント…7m

POINT

全速で突進せよ

タイムの計測はジェット噴射に火がともった瞬間から開始される。3Dスティックを半分押した状態でジェット噴射(強)をかけて上空へ。上空でバルーンを正面に持ってきてバルーンに進路が定まったら、そのままバルーン目がけて飛行。3Dスティックで角度を微調節しながら前進せよ。



一直線にバルーンに向かって全速前進せよ

POINT

すぐさまUターン

バルーンに体当たりした直後にその場でUターン。Uターンは、ジェット噴射をオフにするか、ホバリングしながら行うように。ジェット噴射をかけたままだと、グルッと大きく旋回してしまい時間を無駄に浪費してしまう。

ホバリングしながら



ホバリングしながら180度旋回

得情報!! 星のきらめく夜空を舞え!!

機種とタスクにより天候や時間帯が変化することは、プレイヤーには周知の事実。これらの飛行条件を変える2つの方法が判明した。タスクを忘れて大空を自由に好みの空模様、好きな時間帯で飛ぶための方法をここで解説しよう。

ホリディアイランドの洞くつのなかに進入せよ

最初はビギナークラス専用のホリディアイランドで夜間飛行を楽しむ方法から説明しよう。使用する機種はロケットベルト。丘の上にあるお城の下の洞くつに進入し一番奥まで進むと、外の景色が一瞬にして星のきらめく夜空に変化する。



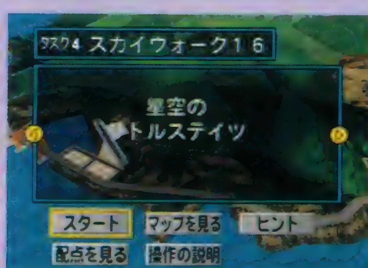
川に落ちないように気をつけて進入せよ



満天の星空の下を優雅に飛び回れ

バードマンになれば4種類の空を飛行できる

ハンググライダー攻略編の「マル得情報!!」(83ページ)で紹介したバードマンになれば、飛行条件を4種類のなかから選ぶことが可能。もちろん飛行できるのはバードマンだけだが、夜間飛行ではそれまで気がつかなかった美しい夜景を発見することができるはず。



Cボタンユニットで空の状況を選択できる

夕焼け、こ焼けで…



黄昏時、気分は子の待つ山に帰る鳥



A証クラス

リトルステイツ

微妙な姿勢制御で減点をなくせ!!

広大なリトルステイツがA証クラスの舞台。広い世界とは裏腹にビルとビルの狭い隙間にあるリングをクリアしなければならない微妙な操作、わずかな燃料で飛行を続けなければならない繊細さが求められるタスクがキミたちを待つ。

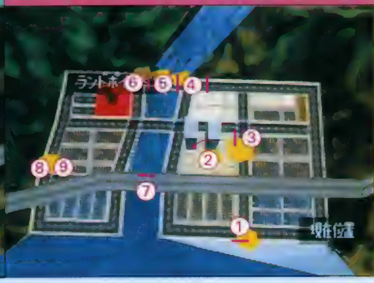


◎摩天楼を縫うように飛行する技術が必要

タスク1 メトロポリスダンス

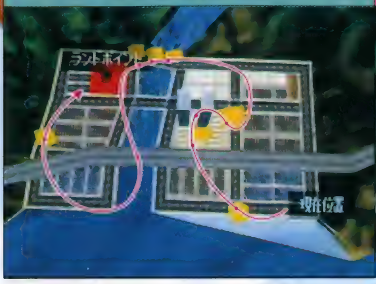
狭い空間でバラバラに設定されている9個のリングをクリアしてランドポイントに着陸するタスク。制限時間は1分30秒。リングをクリアするルートはいくつもあるが、編集部が独自に編み出したのが左のおすすめルートになる。なお、タスク情報のリング⑦は橋の下に隠されているリング。リング⑨はリングが上を向いた状態で上下に重なっているリングなので注意するように。

タスク情報



①…約45m(2)
②…約30m(8)
③…約128m(2)
④…約20m(2)
⑤…約20m(2)
⑥…約20m(2)
⑦…約20m(8)
⑧…約45m(2)
⑨…約35m(2)
ランドポイント
…9m

おすすめルート



POINT ホバリング後に急上昇

回転しているリング②をクリアしたら、ホバリングしながらリング③の方向に向き、そのまま一気にジェット噴射(強)で125メートルまで上昇しリング③をクリア。その後、落下しながら視点を斜め下に切り換えてリング④を目指せ。

ビルの屋上まで一気に



◎リングの真横でホバリングせよ

POINT 落下しながらクリア

リング⑧と⑨の2重リングは、視点を斜め下の状態に切り換えて接近。2重リングの上空まで到達してホバリングで態勢を立て直し、そのまま落下すればリングクリア。リング⑨は高度35メートルと低いため、クリア後すぐにジェット噴射(強)で上昇しないと落下して減点されてしまうので注意。



◎真上から見た視点に切り換えてリングをクリア

タスク2 タッチ&ゴー

空中に浮かぶ6個のフローティングパッド(以下パッド)へ順番に着地しながらランドポイントを目指すタスクだ。使用できる燃料は最初からごくわずかしかない。パッドへ着地するたびにボーナスとしてわずかばかりの燃料が支給される。無駄なホバリングを控えて燃料の残量に注意して挑め。



◎燃料が切れる前に次のパッドへ着地!!

タスク情報



①…330m(6)
②…331m(6)
③…288m(6)
④…204m(6)
⑤…141m(6)
⑥…71m(6)
ランドポイント
…9m

POINT 斜め見下ろしの視点で

パッド②を除いたすべてのパッドは着地したパッドよりも低い高度に浮いている。よって、斜め下が見える視点に切り換えておけば、常に次のパッドを視界に入れておくことができる。タスクスタートして飛び立つ前に視点を切り換えておけ。



◎はるか前方に見える赤い点が次のパッドだ

POINT 横風に煽られるな

パッド⑥の上空で突然、左から強烈な横風が吹き始める。ロケットベルトは横風の影響をそのまま受けてしまう。パッド⑥に着地する際は、風向きを考慮に入れてパッドに接近せよ。風に流されそうになったらすばやくホバリングで態勢を立て直せ。

6つめのパッドは強風地帯



◎レーダーにも風が表示されている

B証クラス エバーフロスト島

スピードとタイミングが高得点のカギとなる

吹雪が吹き荒れる北限の島、エバーフロスト島で行われるB証クラス。風に流されながら陸上、海上と場所を構わず跳ねまわる厄介なバルーンが出現。方向とスピードにタイミングの3要素で3つのタスクが設定されている。

タスク1 バルーン・バルーン

体当たりで割った青いバルーンが分裂して出現する5つのオレンジのバルーン。出現したバルーンを再び体当たりですべて割るタスクだ。青いバルーンは空中に静止した状態で浮かんでいるがオレンジのバルーンに分裂すると、海面や地面でバウンドし始める。バルーンのバウンドにタイミングを合わせられるかどうかが、タスククリアのポイントとなる。

タスク情報



①…約35m(15)
②…約50m(15)
ランドポイント…4m

POINT ホバリングで無駄をなくせ

青いバルーンをオレンジのバルーンに分裂させたら、間髪入れずにホバリングしながらオレンジのバルーンを探せ。ジェット噴射をかけたままでオレンジのバルーンを探すのは愚の骨頂。タイミングは合わせられないし、バルーンをすぐに見失ってしまう。



↑バウンドのタイミングに合わせて体当たり!!

POINT バルーンを海に逃がすな

バルーン②から分裂したオレンジのバルーンのなかで、海側に出現するバルーンは、すばやく割らないと斜面をバウンドして海の方向に散らばってしまう。無駄な移動をなくすために、バルーン②分裂後は、まず海側のオレンジのバルーンを割ることに専念しろ。

行かないで〜



↑ここまでバラけてしまうと手の付けようがナイ

タスク2 ジングル・ロード

全15個のリングをクリアしてランドポイントに向かうタスク。簡単そうに見えるが、スタートリングとタイムリングの2種類のリングがあり。タイムリングをクリアしないと、高得点を獲得することは不可能だ。

おすすめルート



タスク情報



①…約30m(1)
②…約55m(6)
③…約90m(6)
④…約50m(1)
⑤…約50m(6)
⑥…約50m(6)
⑦…約90m(1)
⑧…約90m(6)
⑨…約245m(1)
⑩…約210m(6)
⑪…約210m(6)
⑫…約30m(1)
⑬…約85m(6)
⑭…約100m(1)
⑮…約90m(6)
ランドポイント…207m

POINT タイムリングの発生方法

タイムリングは特定のスタートリングをクリアすることで、通常のリングが一定時間変化して出現する。スタートリングとタイムリング(タイムリングがスタートリングを兼ねることもある)の関係を左の表にまとめたので参考にせよ。カッコの中はスタートリングをクリアしてからタイムリングが消滅するまでの時間を表している。

タイムリング情報

スタートリング	タイムリング
①	②(5秒)
②	③(5秒)
④	⑤(7秒)
⑤	⑥(10秒)
⑦	⑧(12秒)
⑨	⑩⑪(14秒)
⑫	⑬(10秒)
⑭	⑮(4秒)

POINT 真上からゆっくり落下

リング⑭と⑮は上を向いた状態で上下に重なり、さらに交差するように回転している。クリアの要領は上からの自由落下。リング⑭をクリアした直後にホバリングで態勢を整え、リング⑮が下にきた段階で再び自由落下してリングをクリアしていけ。

タイミングを合わせろ



↑リング⑭は⑮のスタートリングだ

タスク3 アイアンヘッド

海上で跳ねている巨大なバウンドボールに体当たりして、ゴールエリアまで突き動かしていく。制限時間は1分15秒。体当たりしたバウンドボールの進む方向は、ビリヤードと同じ原理。最初の一撃はボールの左側を突いて、ボールがゴールに向かうようにする。体当たりするときに絶対に突いてはならないのがボールの下側。ボールが上空高く舞い上がり大幅なタイムロスにつながってしまう。

↑制限時間の1分15秒はアッという間だ

連続して体当たり



タスク情報



攻略編 ジャイロコプター



最後に控えているのはジャイロコプター。ジャイロコプターの特徴はスロットルの開閉でスピードの調節が自由にできること。飛行技術もほかの機種より短期間で会得できるはず。そのかわり課せられるタスクは難易度の高いものが待っている。制限時間もかなりハードな設定。ハイスピードでも自由に機体を操れる技術が必要だ。



エンジン始動。スピードはすぐに上昇

LESSON1 計器をチェックして現在位置を把握

画面にはいくつもの計器が配置されている。レーダーで目標物や滑走路の位置や方向を確認し、課せられたタスクをスムーズにクリアする方法を考えよう。特にジャイロコプターを操縦するときは出力計に注意が必要だ。機首を上げ下げしなくても、出力を上げると高度はどんどん上がり、出力を下げると高度は下がっていく。滑走路に戻るまでの燃料にも気を配れ。



レーダー上で滑走路は赤い長方形で示される。その形は滑走路の形そのままだ

燃料計

燃料の残りは燃料計の黄色い部分で表示される。ジャイロコプターの場合、出力を上げるほど燃料消費も多い



出力計

スロットルが何%開いているかを表示。真上を指しているとき50%。ボタンを押してないときはこの状態になる

何種類もある計器を正確に読んで操縦せよ

LESSON2 出力を上げて上昇 下降は出力ダウン

タスクをクリアするには急上昇と急降下の技術は不可欠。急上昇は出力アップしながら機首を上げる。ここで気をつけることは機首を上げて上昇するとスピードがどんどん失われていくということだ。Aボタンで出力を上げ、スピード維持を心がけろ。逆に機首を下げての急降下はオーバースピードになりやすい。Bボタンで出力を下げスピード調節せよ。

スロットル全開で上昇

急上昇して山を越えるとまた違った風景が



オーバースピードに注意!



山の斜面を一気に降下。左下の速度計に注意

LESSON3 目標に直進して射撃が基本

いよいよミサイル射撃についてレクチャーしよう。当然のことながら、ターゲットに対して自分の機体がフラフラしているようではダメだ。機体の中心をターゲットに向けそのまま直進、スコープで狙いを定めて発射。やみくもに撃たず落ちつくことが肝心だ。

タイミングバッチリ!





このように遠くのターゲットを機体の中心で捉えるのだ



視点を切り換えると目標がよく見える

LESSON4 ランディング時は120キロ以下で進入

どの機種にも言えることだが、着陸にはいちばん神経を使う。特にジャイロコプターの場合は、スピードが速いので正確な操作が必要になる。基本は滑走路が延びる方向にまっすぐアプローチ。スピードは時速120キロ以下で着陸できるが、理想は時速100キロ以下。浅い進入角度で中央に着陸するのだ。

滑走路視認



レーダーで滑走路を捉えたら次に視認して着陸態勢をとる

このくらい接近したら着陸できるスピードに。出力はほとんど出てない

出力ダウン



ランディング



時速120キロ以下なら衝撃による減点を防げる

ビギナークラス
ホリディアイランド
スピード上げて島を飛び出そう!

さていつものとおり、ビギナークラスはホリディアイランドで行う。ホリディアイランドはスピードの出るジャイロコプターにとっては少し手狭な印象だ。タスクをクリアすることができたら、低空飛行でスピードを体感しておくのもいい。あっという間に島を横切ることが可能である。



低空での飛行はスピード感がすごい



視点を切り換えてランデブーな気分

タスク1 ノービスリング

滑走路の延長上に並んでいる3つのリングを順番にクリアするタスク。制限時間は1分30秒だが、特にスピードアップは必要ない。離陸してからそのまま直進すれば楽にリングをクリアできるはず。リングをクリアしたら旋回して飛びたった滑走路を目指せ。ここでは離陸、旋回、着陸の基本要素をしっかり押さえておくこと。



もうリングが見える。2つはまだ閉じている

これは楽勝だね!

タスク情報



①…約40m(5)
②…約50m(5)
③…約75m(10)
滑走路…7m

POINT 大きく旋回せよ

すべてのリングをクリアしたら180度旋回して滑走路に着陸しろ。しかしあせって旋回を始めてはうまくアプローチはできない。リング③をクリアした後、約10秒ほど全速力で直進してから旋回を始めるのだ。時間も十分余裕がある。

リングを3つともクリアしたら大きく左旋回。制限時間は1分30秒と十分にある





リング③をクリアし、急いで旋回してしまうと滑走路の横から近づいてしまう



右旋回をすると、丘がちょっとじゃま

得情報!! 楽しい隠しイベントもあるよ

目立つものが目に入るとついついミサイルで撃ってみたくなる? そんなイタズラ好きのみんなに朗報! タスク以外のある特定の行動をすると、楽しいイベントが起こるというのだ。

ガソリンスタンドで燃料補給できる

遠くまで出かけるときは、燃料の残量にも気をつけなければならない。そんなロケットベルトとジャイロコプターは、ガソリンスタンドで燃料の補給ができる! リトルスティツの南東にあるお得なスタンドへGO!

この写真を頼りに探してみよう





ガソリンスタンドの敷地内に入れば燃料補給。スピードを落として慎重に

ラッシュモア山のマリオを撃て

我らがヒーロー、マリオを攻撃するってーっ! でもやってみたいのが人情なのだ。ところが当ててびっくり、ミサイルが命中するとマリオがあのワリオに変身してしまう!



遠くに有名なラッシュモア山の岩の壁が見えてきた



左端がマリオ岩。マリオにスコープを合わせて接近する

ミサイルが命中! 岩の破片が飛び散ったと同時にワリオの顔が登場



ワリオーッ!!



A証クラス

クレッセン島

エンジン全開！山肌を急上昇

普通なら足を踏み入れることもできない険しい熱帯ジャングルも、ジャイロコプターなら縦横無尽。急な山肌も超低空飛行で上昇できる。入り組んだ海岸線に沿っての飛行も楽に可能。タスクも難易度が上がってきている。気を抜くな。



海岸線には椰子の木が並ぶ南の島

タスク1 スカイ・マヌーバー

15個のリングをすべてクリアしなければパーフェクトにはならない。制限時間2分45秒。それを過ぎるとタイム点が減点されてしまう。平均時速180キロぐらいが目安になる。リング⑥からリング⑦までのコース取りをミスするな。

おすすめルート



タスク情報



①…約25m(4)	⑫…約25m(4)
②…約40m(4)	⑬…約60m(4)
③…約105m(4)	⑭…約140m(4)
④…約40m(4)	⑮…約50m(4)
⑤…約140m(4)	滑走路…6m
⑥…約30m(4)	
⑦…約40m(4)	
⑧…約70m(4)	
⑨…約215m(4)	
⑩…約25m(4)	
⑪…約85m(4)	

POINT 急上昇で山越え

リング⑧をクリアしたら、一気に急上昇してリング⑨を目指せ。このときAボタンは押し続けて出力全開。それでもあまりに急な上昇のためスピードダウンするはずだ。リング⑧をクリアする時点で時速200キロをキープ。谷間の壁に激突しないように気をつけろ。

思いっきり上昇



難しいリング⑨が前方に見えてきた

POINT 急降下で着陸

着陸する直前のリング⑭は高度140メートルと、かなり高い位置に設置されている。滑走路まで一直線だが、急降下を強いられるためスピードが出やすい。Bボタンで出力ダウンしながら下降しろ。



これではスピードが出すぎて失敗だ

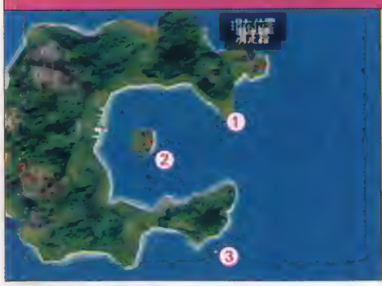
タスク2 ストライク・エース

最初の射撃タスクがこの「ストライク・エース」だ。設置されている3個のターゲットをすべて破壊するのだ。制限時間は2分間。ミサイル射撃は初めてであるため、このタスクの難易度は低く設定されている。ターゲットはどの方向からも狙える。一度破壊に失敗しても、帰りにもう一度トライできるだけの時間的な猶予もある。



右前方にターゲット①がすぐ見える

タスク情報



①…約20m(10)	
②…約30m(10)	
③…約30m(10)	
滑走路…6m	

POINT あわてず正確に狙う

ここで射撃のコツをつかんでおくことが必要。ジャイロコプターのローター軸の延長上にターゲットがくるように接近。そのまま直進し、スコープにターゲットが重なった瞬間に発射だ。

確実に撃破せよ



Zトリガーを押し、スコープを表示する



Zトリガーを離した瞬間に発射される



命中するとターゲットは粉々になるぞ

B証クラス リトルステイツ

機動力を生かして大陸横断だ！

広いリトルステイツでこそジャイロコプターの機動力が活きてくる。高度も自由に上げられるから、高いラッシュモア山でも気軽に見物できるだろう。タスクでもかなり長い距離を飛ぶことになる。

タスク1 ミシシップストーム

順番どおりに12のリングをクリアするタスク。1つでもクリアをミスすると次のリングが開かない。制限時間は2分30秒。橋の下にはリングが複数設置されているが、どれか1つクリアすればOK。

タスク情報



①…約25m(4)
②…約140m(4)
③…約35m(4)
④…約60m(4)
⑤…約45m(4)・約5m(6)×2
⑥…約20m(4)×2
⑦…約15m(4)×2・約15m(6)
⑧…約5m(4)×2
⑨…約10m(4)・約10m(6)
⑩…約5m(4)×2・約5m(6)×2
⑪…約70m(4)
⑫…約80m(4)
滑走路…12m

POINT 白いリングを狙え

橋の下のリングには青と白の2種類がある。パーフェクトのためには、難しい高得点の白いリングのクリアが必須。時速160キロ程度のコントロールしやすいスピードで白いリングを狙え。



リング⑦は右岸の木の上を通り一気に降下してクリア

POINT 旋回しながらアプローチ

リング⑫と目的の滑走路とはあまり距離がなく、十分なアプローチの態勢をとる暇がない。スピードを落とし、ゆるやかな左旋回で建物のカゲの滑走路に着陸せよ。

建物のカゲに滑走路

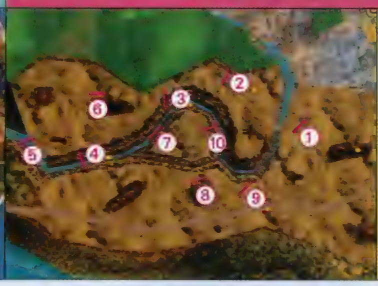


レーダーが示すとおり左前方に滑走路があるが…

タスク2 メタル・ホライズン

10個のミサイルターゲットをすべて破壊しなければならない夜間の射撃タスク。制限時間は3分15秒。周囲のよく見えない夜間に、曲がりくねった渓谷に沿っての射撃。スピードも要求される。まちがいなくB証クラスまでの最高難度のタスクといえる。10個のターゲットを破壊する順番は自由。パーフェクト達成可能なルートは左のとおり。しかしルートどおりでもパーフェクトは難しいはず。あとはキミたちのテクニック次第だ。

タスク情報



①…約140m(3)
②…約70m(3)
③…約30m(3)
④…約30m(3)
⑤…約10m(3)
⑥…約140m(3)
⑦…約70m(3)
⑧…約130m(3)
⑨…約60m(3)
⑩…約30m(3)
滑走路…27m

おすすめルート



POINT 風の影響に注意

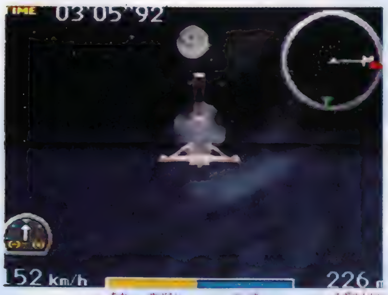
ジャイロコプターの機体もそうだが、特に質量の小さいミサイルは風の影響をモロに受ける。渓谷では、部分的に強い風が吹いている。気をつけなければいけない箇所はターゲット③⑩の2つ。風はいずれも右側から吹いてくるので、その分ターゲットの右を狙え。



青い矢印が風の向きと強さを示す

POINT 着陸の目標は"月"

着陸はレーダーの示す滑走路の方向にまっすぐ飛んでもダメだ。目的の滑走路は東側を山地に囲まれているのだ。ターゲット⑩を破壊したら月を目標に直進。レーダーで滑走路が3時の方向にきたら旋回。そのまま着陸態勢に入れ。



レーダーの赤い矢印がこの位置にきたら右旋回

タスク3 ホーク・アタック

今までは動かないターゲットを破壊するタスクだった。しかし今度は移動し、さらに向こうからも攻撃をしてくるという危険きわまりないターゲット。突然出現した巨大ロボット「メカ・ホーク」がそれだ。ミサイルを5発命中させれば撃退できる。制限時間は2分30秒。低空をできるだけ低速でメカ・ホークに接近し、1回のアタックで2～3発のミサイルを命中させろ。離脱したら速度を上げ大きく旋回し再びアタック！



ミサイルは2連射までできる

タスク情報



滑走路…49m
※線の内側はメカ・ホークの行動範囲を表す

今回の変更点は選手データとシナリオモードだぞ

じっきょう パワフルプロやきゅう
'96 かいまくばん

実況パワフルプロ野球'96開幕版™



白熱した実況やかわいいキャラクタがファンの支持を得ている『パワプロ』シリーズ。実際のプロ野球のオールスターゲーム直前に、かずかずの新データをひっさげての再登場だ!!

コナミ 7月19日発売予定 7500円

SFC	野球 24M
バックアップ(最大6)	
最大2人同時プレイ可	

好調の『パワプロ』シリーズ 最新作は'96年度データ版

前作の『3』に引きつづき、早くも登場の『実況パワフルプロ野球'96開幕版』。今回は『3』の選手データが若干変更されていたり、新入団の選手が追加されている。「シナリオモード」の内容も一新されていて、すべて今年行われた実際のプロ野球の公式戦がモチーフになっているんだ。また、前回好評だった「サクセスモード」やそのほかのおなじみのモードもちゃんと搭載されているぞ。

期待の新戦力加入でますますパワーアップ

『3』の場合、登場する選手のデータは'95年度のペナントレース終了時のものだった。だから今年入団した選手のデータは当然入ってなかったよね。今回の『'96開幕版』はその名にふさわしく、今年入団したルーキーや新外国人、移籍した選手などがちゃんと登録されている。登録名を変更した選手もちゃんとフォローされているぞ。

基本的な操作法は前作までと同じ

操作方法や画面構成などは『3』までと変わらないので、いままでの操作に慣れている人ならまったく問題なし。バッティングはミートカーソルをボールにあわせて打つ。強振するときには、やはりミートカーソルが小さくなるぞ。ピッチングは投げる球種を決定して、ミットを動かしてコースを決める。投球や走塁のとき、ボタンを連打するとスピードがアップするのもそのまま。また、ミット移動や落下点表示などの細かい設定も前作から引きつづき変更できるぞ。



◆もちろん、いままでどおり熱い実況がはいるぞ



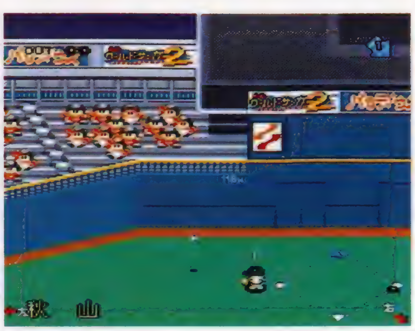
◆おなじみの『パワプロ』最新作。'96年度の新入団選手も多数登場する



◆巨人の救世主的存在のガルベス投手。新外国人選手もバッチリ登録されている



◆トレードで他球団に移籍した選手もいるぞ



◆守備操作に慣れていない人は、落下点表示をしておいたほうが守りやすいぞ



◆シリーズのファンなら操作も慣れたものでしょ

シナリオモードには早くも今年の名場面が登場

ロッテ対ダイエーの開幕戦や、中日の宣銅烈投手のデビュー戦など、今回の『パワプロ』シリーズ恒例の「シナリオモード」は、シナリオがすべて今年の試合のもの。

各チームごとにそれぞれ印象深かった試合が選出されているぞ。まだ記憶に新しいものが多いので、実際の結果どおりの試合運びに遊べる人もいるんじゃないかな。



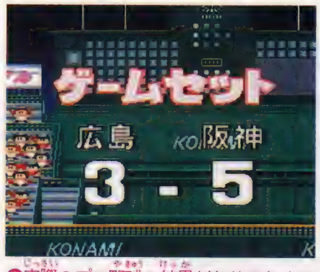
一打逆転サヨナラの場面。狙うはモチロン、ホームラン? 狙いすぎると…

この回を抑えればシナリオクリア。点差もあるし、軽く料理…できるかな?





シナリオは全部で12個用意されているので、めざすはトーゼン完全制覇



実際のプロ野球の結果どおりでなくても、とにかく試合に勝てばクリアになる

もし、クリアに失敗しても何度でもトライ! かならず道はひらけるはずだ





今回のシナリオはすべて今年の公式戦のもの。全部おぼえている人、いるかな

今回用意された12のシナリオ

球団	タイトル	日付	難度	状況	解説
ヤクルト	大逆転	1996年4月16日	★★★	一死満塁	2点差をおいかける9回裏の攻撃、1アウト満塁。バッターは宮本賢治投手なので、ここは代打策を。
オリックス	大きな犠牲	1996年4月12日	★	一死満塁	同点で迎えた9回裏、一打サヨナラの場面でバッターは絶不調の中嶋聡捕手。ここは代打をおくるべき。
広島	洗礼	1996年4月5日	★★★	一死一・二塁	1点差、9回裏1アウト1、2塁。バッターはルイス・ロペス内野手。マウンドにはウワサの宣投手が。
ロッテ	格	1996年3月30日	★★	一死一・二塁	4点リードの8回表、マウンド上は左腕ストッパーの河本育之投手。ここは成本年秀投手へ必勝リレー。
巨人	発奮	1996年4月7日	★★	一死一・二塁	10回裏、ランナー1、2塁同点の場面でバッターは桧山進次郎外野手。ここを抑えて攻撃に備えよう。
西武	ワンヒットワンラン	1996年4月2日	★	無死	9回表、1点リード。先発の渡辺久信投手は1安打1失点。まさか2ヵ月後にあんな偉業を達成とは…。
横浜	劇勝	1996年4月13日	★★★	無死一・二塁	9回裏ランナー1、2塁でバッターはロバート・ローズ内野手。スコアは5-3、一発サヨナラの場面。
日本ハム	ええで	1996年4月14日	★★	一死一塁	延長10回裏、同点の場面で、バッターは川名慎一内野手。控えには絶好調の、渡辺浩司内野手がいる。
中日	薄氷勝利	1996年4月16日	★	無死	9回裏、バッターはルーキーの仁志敏久内野手、スコアは7-3の楽勝ムード。でも、油断は禁物。
ダイエー	誤算	1996年4月10日	★★★★	一死	9回裏1アウト同点の場面で、迎えるバッターはなんと絶好調のイチロー外野手! 一発は避けるべし。
阪神	新人エース	1996年4月14日	★	無死	2点リードで9回表、この回の先頭打者はロペス内野手。ルーキー舩木投手は初勝利を挙げられるか。
近鉄	よっしゃー!	1996年4月14日	★★★★	二死満塁	9回裏2アウト満塁、サヨナラの場面だが光山英和捕手は絶不調。代打には不調のC・D内野手が…。

難易度は全体的に低め

シナリオにはそれぞれ難易度が設定されている。星の数が多いほど難易度が高いのだが、今回のシナリオは全体的にやや低めに設定されている。一番難易度が高いシナリオでも星の数が4個と、「3」に比べたら少し低めなので、オールクリアしやすいんじゃないかな。また、シナリオをオールクリアすると、クリアするまでにチャレンジした回数が表示されるぞ。一度オールクリアしてしまったら、今度はなるべく少ないチャレンジ回数でクリアできるように挑戦だ。



あと1イニングを抑えればOK。今回は比較的簡単なシナリオが多いぞ



一番難易度の高いシナリオの「誤算」。それでも、星の数は4個と少々甘口

前作同様多彩なモード。今回は新モードはなし

選手を自由に入れ換えてオリジナルチームをつくれる「アレンジモード」をはじめ、『3』にあったモードはすべて用意されている。

初心者にオススメ「キャンプモード」

バッティングやピッチング、そして守備などの練習ができる「キャンプモード」。それぞれの練習結果が点数で表示されるので、どれだけ上達したかの目安になる。



ヒットを打てば得点が加算される。長打になるほど高得点が加算されていく



うまく枠内にボールを投げ込めば得点が加算。変化球のほうが高得点になるぞ

「ペナントモード」は長丁場の戦い

セントラルリーグ、パシフィックリーグのどちらかを選んで最大130試合を戦う「ペナントモード」。「アレンジモード」で作成したチームを参加させることもできるぞ。



セントラルとパシフィック、どちらかを選んで、自分の担当チームを決める

各チーム総当たり戦の「リーグモード」

リーグに関係なく6チームを選んで、総当たり戦をする「リーグモード」。同じチームを複数選んで参加させることもできるぞ。これもオリジナルチーム参加OK。

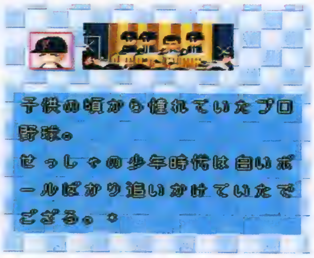


12球団のなかから好きなチームを6チーム選ぶ。アレンジチームも参加できる

1軍選手を目指す「サクセスモード」

『3』から新たに加わった、2軍の選手を1軍に昇格させる「サクセスモード」。カレンダーに沿ってトレーニングをさせて、選手の能力を上げていく選手育成シミュレーション感覚のモードだ。

2軍からスタートして1軍に昇格するまで選手を育てていくストーリーモード





ホームシックにかかったり、虫歯になったり今回もいろんなイベントが発生

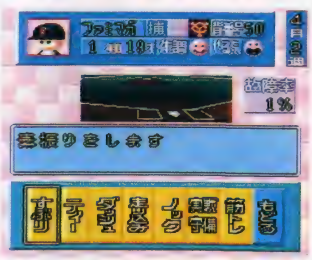


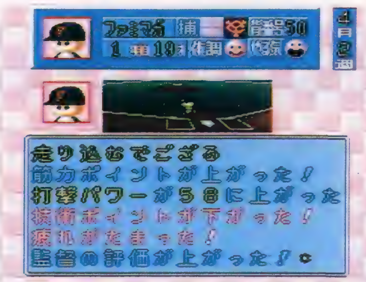
1軍に昇格するには選手の能力を上げるだけではなく、首脳陣の評価も重要だ

「故障率」は要チェック

選手にハードなトレーニングを積ませると、能力は上がるけどケガをしやすいよね。今回は、選手にトレーニングをさせるときに、どれくらいの確率でケガをしてしまうのかを「故障率」で教えてくれるので参考にしよう。

「3」では表示されなかったので、結構ハラハラしたよね。参考にするべし





ハードなトレーニングは故障率が高い。注意

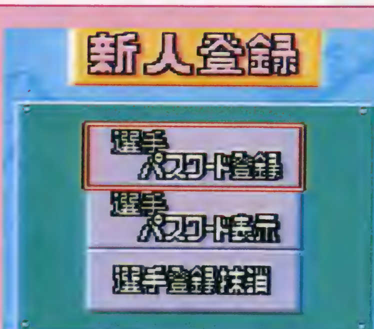
あ〜もっと慎重にしておけば…後悔先にたたず

故障発生!!



1軍に昇格したら「アレンジモード」で使える

3年間の間に能力を上げて、2軍の試合で好成績を残し、監督やコーチなどに実力を認められれば晴れて1軍昇格となる。1軍に上がった選手は、パスワード登録で能力を記録することができる。「新人登録」でパスワードを入力すればオリジナルチームに加えることができるぞ。また、このパスワードを違うカセットに登録することもできるので、友達どうしで選手のトレードをしてみるのもいいね。



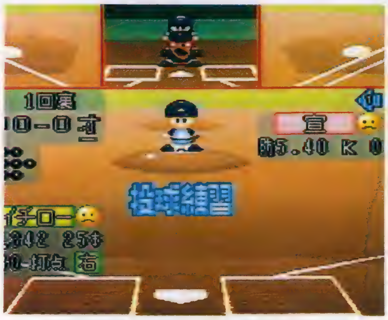
手塩にかけて育てた選手だから、さっそく登録してあげよう。期待してるぞ



パスワードを写しとっておけば、いつでも登録できるので、何人でも育てよう

登場する選手たちのデータは最新の'96年度バージョン

ゲームに登場するのは、'96年度に現役登録されている選手たち。「3」にはいなかったニューフェイスたちも多数参加しているぞ。



中日の宣投手。話題のニューフェイスが登場するのも「開幕版」ならではだね

ルーキーや移籍選手の活躍を期待したい

初登場の選手は阪神の船木聖士投手や西武の高木大成捕手など。移籍組にはヤクルトの辻発彦内野手やロッテの仁村薫内野手がいる。



西武からヤクルトに移籍した辻発彦内野手。ベテランが新天地で復活をかける

心機一転、改名選手

オリックスのイチロー選手のように、名前をカタカナ登録したのがダイエーのヒデカズ投手。これからはカタカナ登録が増えそう？



イチローも改名してから活躍しだしたよね。あやかれ、あやかれ～

データが変化した選手も

既存の選手のなかにも、データが若干変わっている選手がいる。横浜のローズ内野手などはパワーがAからCにダウンしているぞ。



「3」の時と比べるとデータが変わっている選手も何人かいる。今年のペナントレース前半の成績を考慮してのものらしいが、これも「開幕版」ならでは

新入団、移籍選手は全74人

リーグ	球団	選手
パシフィックリーグ	オリックス	大島内外野手、四條内野手、嘉瀬外野手、斉藤内野手
	ロッテ	榎投手、吉田投手、東瀬投手、仁村内野手、スパイク外野手、ジャック内野手、田村捕手、早川外野手
	西武	西口投手、高木浩内野手、クーパー内野手、高木大捕手、清水雅外野手、河田外野手、桜井内野手
	日本ハム	下柳投手、黒木投手、芝草投手、安田捕手、金子誠内野手
	ダイエー	ホセ投手、武田投手、ヒデカズ投手、佐久本投手、ライティ外野手、山崎外野手、本間内野手
	近鉄	アキーノ投手、品田投手、背尾投手、中島外野手、ローズ外野手、山本外野手、C・D内野手
セントラルリーグ	ヤクルト	田畑投手、伊藤投手、辻内野手、佐藤外野手、幸田内野手
	広島	加藤投手、玉木重投手、前間投手、ペレス外野手、高内野手、ロペス内野手
	巨人	ガルベス投手、マリオ投手、仁志内野手、出口外野手、長嶋内野手、岸川外野手
	横浜	川端内野手
	中日	遠藤投手、日笠投手、宣投手、北野投手、音内外野手、神山外野手、コールズ内野手、小森内野手、金村内野手、愛甲内外野手
	阪神	船木投手、林投手、中ノ瀬投手、平塚内外野手、高波外野手、清水内野手、広沢内野手、誠外野手

中でも注目したい選手たち

今回新たに登場した選手たちは、新戦力としておおいに期待させてくれるよね。実際のプロ野球の世界では、ダイエーから近鉄に移籍した山本和範外野手のように、開幕からガンガン打ちまくって首位打者争いに加わっている選手もいる。

しかしその反面、期待はずれにおわり途中で帰国してしまう外国人選手もいたりする。新戦力選手の能力をよく見極めてその選手に適した起用をしよう。

トレード



ダイエーを自由契約になり、近鉄に再入団した山本外野手。パワーはまだまだ健在だ

ルーキー



ドラフト2位の期待のルーキー仁志内野手。パワーはないが、走・肩・守備力は合格点

登録名変更



結婚して苗字が変わったのを機に、登録名を変えた誠外野手。走力はいいものを持っている

新外国人



シーズン途中から巨人に入団したマリオ・ブリトー投手。落差のあるフォークボールが魅力

※「新入団、移籍選手は全74人」の選手名はゲーム中の表示に従ったものにポジションを入れたものです。

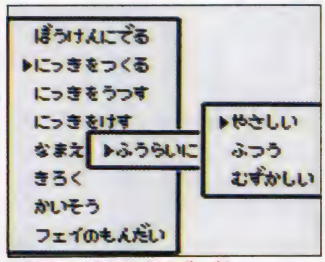
SFC版『シレン』の世界がGBへ！

『不思議のダンジョン』最新作 GB版『シレン』ついに完成！

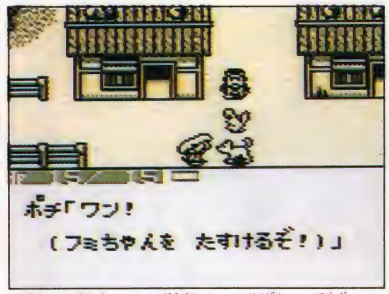
タイトル発表から約半年、とうとうGB版『シレン』が完成した。これまでも何度か情報をお伝えしてきたが、実際にプレイしてみると、これまでに知ることのできなかった部分がいっぱい！ 今回はゲームの全般的な内容と、全体の中間地点、SFC版でいうとテーブルマウンテンに突入する前くらいまでに起こるイベントを順番に追っていく。また、各頁の下では、実際にGB版をプレイしたときの経過を具体的に紹介する。今回はどんな冒険が待っているのか、ある風来人の冒険の一例として冒険の気分を味わってほしい。



画面ではかないっこないが、ゲーム内容や操作性はSFC版に匹敵する



今回は、最初に難易度を選ぶことができる。初心者からベテラン(？)までOK



新たな仲間となる動物たち。人間より役立つ？



システム解説&体験記でGB版の全容を解き明かす！

完成披露

不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物

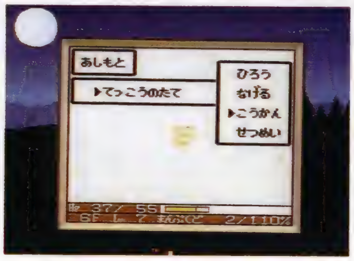
そろそろSFC版『シレン』をクリアして、ほかのゲームで遊んでいる人も多いんじゃないかな？ だが、油断大敵。今からGB版にそなえて修業再開だ！

チュンソフト 7月下旬発売予定 3900円

13色対応 GB
ロールプレイング 4M
バックアップ(最大3)

GBといえども侮れない！プレイの快適度も完全移植

GBだということで、まず気になるのはプレイの快適度。操作が複雑になるんじゃないか、グラフィックが見づらいんじゃないか、音がショボイんじゃないか…など、気になる部分はいっぱい。でも、このゲームに限ってそんな心配は無用だ。もちろんGBなのでSFC版とまったく同じというわけにはいかないが、プレイするうえで必要、かつ便利な操作はさまざまな工夫をして使えるようにしてあるほか、グラフィック、サウンドに関してもGBでここまでやるか!?、というほどにしっかりしたものとなっているのだ。



○SFC版『シレン』から加わった「足下」のコマンド。もちろん、GB版でも使える

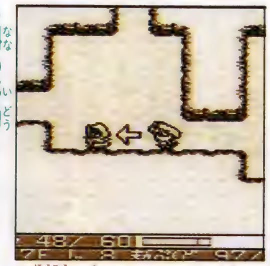

○マップは、画面切り替えで見る。○が敵、×がアイテム、●が自分、□が出口を表す

操作系

SFCのボタンは十字ボタンも合わせて9つ、GBは5つ。だが、状況に応じて同じボタンを使い分け、快適な操作性を実現している。

●方向転換

スタートボタンを短く押すと矢印が出現し、十字ボタンで方向を決めたあとⒶボタンで攻撃を行う。


○方向を決めてⒷボタンを押すと、方向転換のみを行える

●斜め移動

スタートボタンを押しながら移動すると、斜め方向にだけ移動できる。敵との距離の調整、碁盤目状の水路などの地形を移動するときには欠かせない移動方法だ。

●矢を射る

矢を装備しているときにセレクトボタンを押しながらⒶボタンを押すと、矢を射ることができる。

●文字入力

文字を選んだあと、文字の種類によってはセレクトボタン1回で濁点、2回で半濁点を付けられる。さらに、スタートボタンで「おわり」にカーソルが移動する。

●アイテムの並べ替え

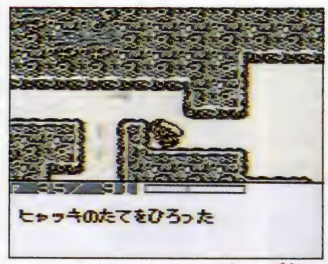
道具の画面でスタートボタンを押すと、装備品、草・種、杖、壺の順にアイテムが並び変わる。

グラフィック

GBは白と黒を合わせても4色しか表示できないが、画面が見づらくて困るということはない。

●ダンジョン

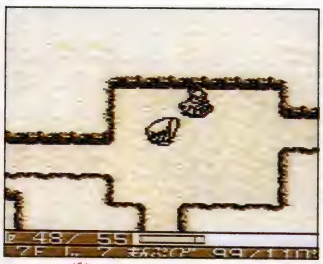
床や壁の細かい部分まで描き込まれており、フロアによって表面の質感が変わる。床は淡い色で、キャラがハッキリ識別できる。



○スーパーゲームボーイを使った場合、フロアごとに壁や床の色も異なる

●モンスター

SFC版と同じように、モンスターの種類を見た目で識別できる。動きはSFC版よりも大きく、眠っているか、起きているかの区別がしやすい。レベル2以上は、右上に数字が表示される。

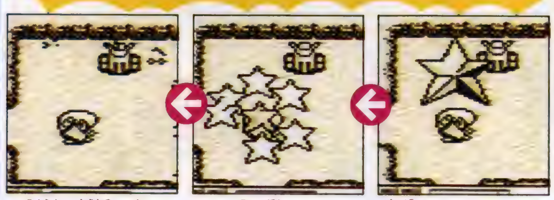

○SFC版にいたモンスターも、異和感なく識別できることがわかる


○SFC版より元気よく跳ねるマムル

●画面エフェクト

アイテムを使った時や、ワナにかかったときの画面効果はSFC版と同等以上。全体にわかりやすく、派手なものになっている。

SFC版以上のデキ!?


○混乱の巻物を読んだときに出る星も、バッチリ再現されているぞ

サウンド

基本的に、ゲーム中で使われている音のほとんどがSFC版を基にしたものとなっている。タイトル画面、ダンジョン内、レベルアップ時の音などはほとんど違和感なく聞くことができるぞ。細かいところでは、武器を振ったときの音が、武器の種類に応じて一部変化するようになっている。



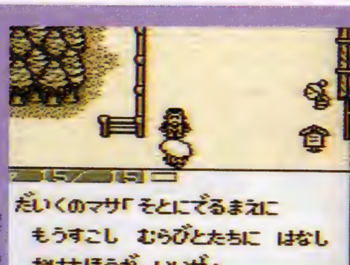
○やたらメデタイ感じのするレベルアップ時の音。GBでも、この音がすると気分がいい

（おそらく）ファミマガ64随一の風来人による GB版体験記

SFC版『シレン』の紹介、攻略を一手に引き受け、なおかつ個人的に「フェイの最終問題」までクリアした自分。最近は1週間に2〜3回遊ぶ程度なので、まずは「やさしい」を選んでスタート。

フツーのRPGなのか!?

スタート地点の月影村。娘をさらわれた家にいってイベントを発生させないと、ダンジョンに進むことができないのであった。



○イベントを発生させないでダンジョンに突入しようとすると、強制的に引き留められる

SFC『シレン』と同じ音

ダンジョンに入る。1・2FのBGMは、SFC版の「杉並の旧街道」と同じ。レベルアップ時の音もSFC版と同じで心なごむ。


○SFC版と同じで、レベル2になると最初の方の敵はイッパツで倒せるようになる

次頁に続く

SFC『シレン』に『トルネコ』のダンジョン往復の要素をプラス

基本システムは『不思議のダンジョン』シリーズ共通。ターン制をベースとし、自分と敵とが交互に行動する。ただ、自分が行動した直後に敵も動くので、画面だけ見るとアクションゲームのようにも見える。舞台となるダンジョンの形は毎回変化し、敵の配置も、アイテムが落ちている場所も、種類も、まったくのランダム。さらに、前作では目的地に到達するとクリアだったが、今回は1作目の『トルネコ』の要素を取り入れ、目的地にたどり着いたあとで戻ってこなければならない。行きは攻め、帰りは守りを重視するのだ。

また、今回気になるのは難易度の選択。難易度によって出てくるモンスターや、アイテムが不確定名であるかどうかが変わるのだ。

1ターン



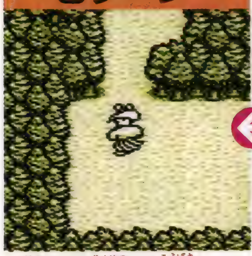
離れたところに敵を発見！

2ターン



まずは相手に近づいていく

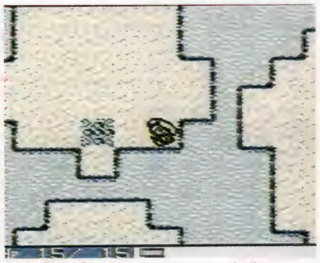
3ターン



剣なら、隣接して攻撃する

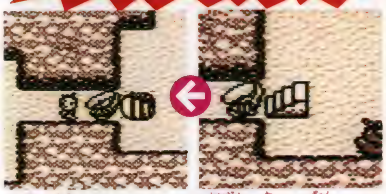
各フロアには、形は違えど必ず出口がある。危険な状態になったら脱出しよう





普段は見えないが、ワナも仕込まれている。目薬草でワナを見つけられる

階段が逆に！



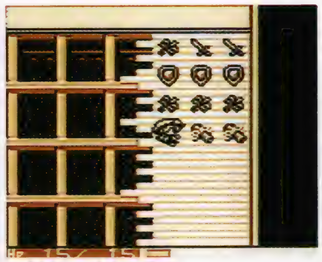
引き返すイベントでは、階段の向きが逆になる

アイテムを拾うか、買うか、それとも…

アイテムは落ちているものを拾うか、ダンジョン内にランダムに出現する店から買うことができる。工夫次第でドロボーもアリだ。冒険の途中で倒れると手持ちのアイテムはすべてなくなるが、倉庫に入れてある物は、次のプレイに持ち越すことができる。

アイテムは最大20個まで持つことができる。最初のうちはとにかく拾うのだ





倉庫は、最初の段階ではアイテムを18個置ける予定。持ち出せるのは5個まで



買うだけでなく、ゲームの中ではドロボーも…

新たな仲間は特殊能力を持った動物

SFC版ではお竜、ペケジ、ケチの3人が仲間になったが、GB版では2匹の動物が仲間になってくれる。進め方によっては仲間になる動物がさらに増えるかも?



コッパを連れてきたあと、村の動物に話しかけると仲間になってくれる

ポチ

名前からもわかるように、こいつはイヌ。戦力としてはもちろん、あちこちでするオシッコも重宝。数ターンすると、その場所からアイテムの草が生えてくるのだ。

食べる?



水たまりのようになった部分から草が出現

ニワトリ

名前通り、ニワトリ。攻撃力も高いが、途中で卵を生んでくれる。拾って食べると、そのフロアでだけランダムでいいことが起こるぞ。

卵だ！

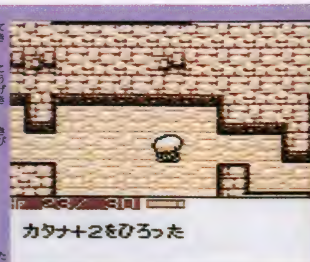


うっかり、生んだ卵を見逃さないように

体験記の続き①

3Fで「カタナ+2」を拾う！

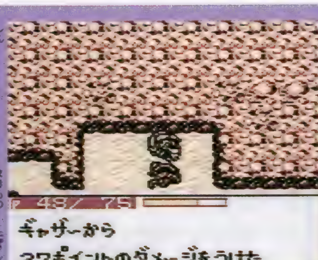
それまで素手で戦っていたのだが、3Fに移動してすぐに武器を発見。拾ってみるとカタナ+2で強さは8。これでしばらくは安泰。



武器が出ないときは、本当に出ない。今回はラッキーな部類に入るだろう

敵の攻撃は厳しくなるが盾はナシ

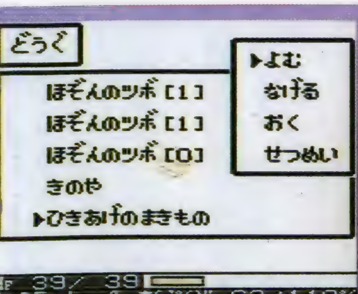
大した苦労もせずに8Fまで来たが、敵の攻撃が厳しく感じられてきた。なぜなら、盾がないから。



特殊攻撃をしてくるモンスターはいないが、攻撃力の高いモンスターが多い

新「リレミトの巻物」入手！

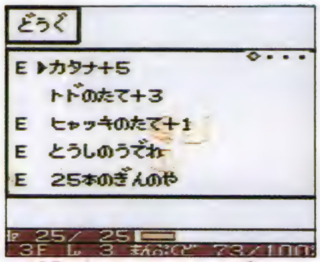
「退き上げの巻物」って何、と説明を見たら、『トルネコ』でスタート地点に戻れる「リレミトの巻物」と同じ効果。懐かしい。



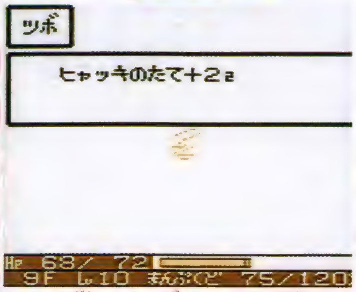
使い惜しみをしても仕方がない

新アイテム・モンスターを追加 『トルネコ』から復活したものも

SFC版『シレン』の続編だけあって、ほとんどのアイテムやモンスターは前作と同じ。ただ、まったく同じというわけではなく、SFC版にあってGB版にないものもあるし、その逆でGB版にしかないものもある。全体的に見ると、SFC版でマイナス効果のあったアイテムは削られ、『トルネコ』のアイテムと同じ効果を持つものがいくつか加わっているようだ。モンスターは出現フロアが変わっていたり、前作までのモンスターが持っていた能力が、新モンスターに受け継がれていたりする。マイナス効果のアイテムが少ないということは、もっと難易度の高いダンジョンがあるのかも？

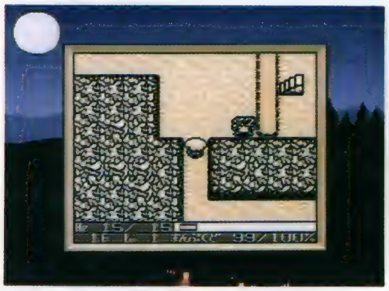


一度に見られるアイテムの数は5つ。あとは十字ボタンで画面を切り替える

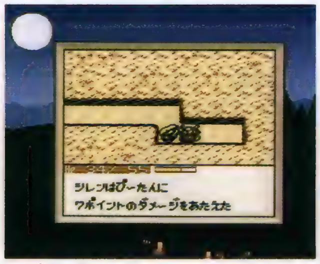


ＳＦＣ版ではこの壺をイベントで入手した

最初から合成の壺出現！



モンスターの上の数字がレベルを表している



動くおにぎり、ぴーたん。今回も、倒すとおにぎりを落としてくれるぞ

どの難易度でどのアイテムが出てくるのか、詳しいところはまだ不明だ



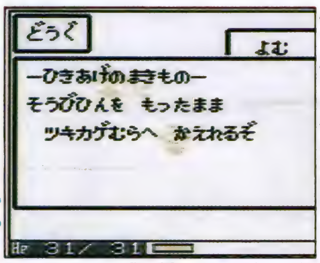
新アイテム

SFC版『シレン』にはなかったアイテムを紹介。詳しくは不明だが、難易度によっては出現しないアイテムもあるらしい。百鬼の盾以外は、実は『トルネコ』にも同じ効果を持つアイテムがある。

●百鬼の盾
百匹の鬼が襲ってきても大丈夫だと言い伝えられる盾。特殊効果はないが、強さはトップクラス。

●高飛びの草
自分が飲むと同じフロア内のどこかにワープする。モンスターにぶつけると、モンスターが同じフロア内のどこかにワープする。

●退き上げの巻物
手持ちのアイテムをそのまま持って、スタート地点の月影村に帰ることができる。敵に倒された場合はアイテムを失ってしまうので、使い所の見極めがカンジン。



ダンジョンを引き返すときに使うと便利。ちょっとゼイタクな使い方かな？

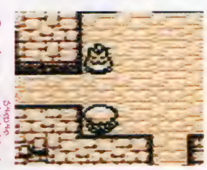
●ハラヘラズの腕輪
満腹度がまったく減らなくなるという、非常に便利な腕輪。満腹度を減らす敵に有効なほか、食料を持たなくて済むため、結果的にアイテムを多く持つことができる。

●ハラヘリの腕輪
装備すると満腹度が2倍のスピードで減っていくという、イヤな腕輪。むやみに装備すると、呪われていた場合にはずせなくて悲惨。

新モンスター

特に目新しい能力を持ったモンスターはいないが、冒険の中盤までに出現するものを紹介。

●モラビー・チンタラ・ヤミウッチー
序盤に出現するモンスターたち。いずれも特殊攻撃は持たないが、カワイイので攻撃しようという意欲がなくなるかも。



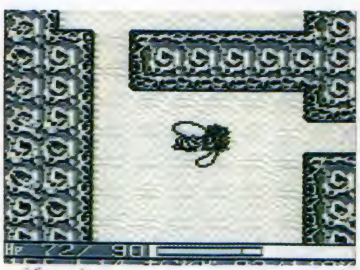
とぼけた表情がかわいいチンタラ

●ちょうちんふぐ
SFC版『シレン』の「踊るポリゴン」のように、こちらの満腹度を減らす特殊攻撃を行う。



その場で命に別状はなくても、あとからジワジワと効いてくるのだ

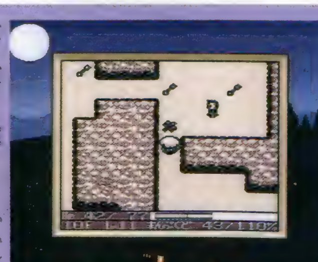
●ばくだんうに
HPが一定の数値以下になると動かなくなるが、さらにダメージを与えると爆発することがある。



動きが止まるとヤッカイなので、部屋の出入口や通路では戦わないようにしたい

ポツンと立ちつくす少年を保護

10Fを歩いていると、ダンジョンに単身乗り込んだ少年ナギに出会う。話しかけると後ろをついてきて、出口へ引き返すことに。



ナギもモンスターからのダメージを受けるので、特に飛び道具系の敵には注意

村に帰ると女のコが意味深発言

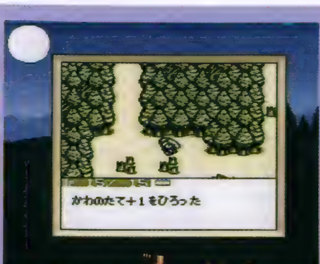
帰りは、階段に逃げ込むようにして無事生還。ナギを置いて再び出発しようとすると、村の娘ケヤキちゃんが謎めいた言葉を残す。



ケヤキちゃんともっと仲良くしたいんだけど、どうしてこんなセリフを…？

2回目にして武器や盾がザクザク

さっきは結局盾が出てこなかったが、今回は3Fまでに盾を3つも入手。新たな武器も拾った。



皮の盾は満腹度の減り方が半分になるので、序盤ではかなり重宝するアイテム

次ページに続く

ダンジョン往復で状況が変化 序盤のイベントを完全公開

GB版『シレン』では、SFC版以上にゲーム本編とシナリオとが密接な関わりを持っている。SFC版では運とテクニックさえあれば、1回目でいきなりダンジョンをクリアすることもできた。だが、今回はイベントをこなすために何度も同じダンジョンの往復を繰り返し、次第に奥深くまで行って帰ってくるようになる。最終的には、一番奥にいるボスを倒せばクリアとなるのだ。



○デモ画面だ。シレンの前を、押し黙った3人がゆっくりと通り過ぎていく



○左にいる人の娘がオロチに捧げられたのだ

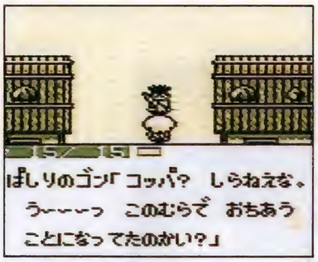
少女がいけにえに!?

月影村からクヨウ峠へ

月影村では年に1度、子供をオロチに捧げるという風習がある。シレンがこの村を訪れると、いけにえになった少女の友達、少年ナギが村を飛び出していった。まずはナギを救出しにいくのだ。



○いけにえになった少女フミの母親。なんとかしてやりたいとは思うが…



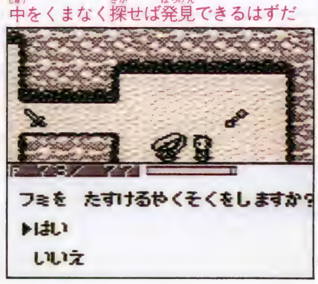
○この村で待ち合わせているコッパの行方も気になる。やはりダンジョンへ？



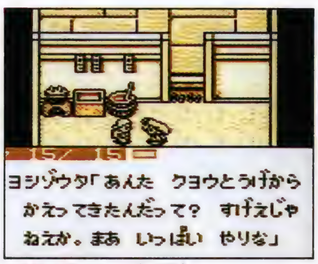
○じゃあ、村人はモンスターに倒されるとそれっきり？ 謎だ

少年ナギを連れ帰る

山中にあるダンジョンを上っていくと、10F付近に村を飛び出していったナギがいる。彼に話しかけて、いけにえの少女を助けることを約束すれば、村まで連れ帰ることができるのだ。村に帰ると、相棒のコッパがダンジョンに行ったという情報が得られる。今度はコッパを探すためにでかけよう。



○ナギは必ずどこかにいるので、フロア中をくまなく探せば発見できるはずだ



○村に戻ると、旅の薬売りヨシゾウタが。村人には良く思われていないようだ



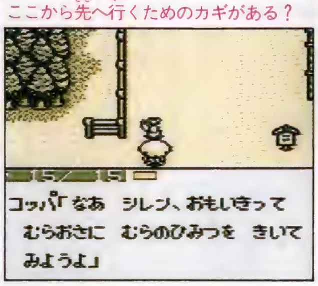
○出口で2人からアイテムをもらえるのだ

竜の顎発見&コッパとの再会

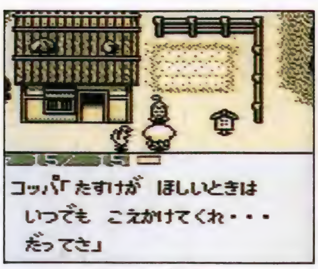
ダンジョンを上っていき、15Fに到着すると視界がひらけ、古い家が目に入る。歩き回っていると井戸に落ちたコッパの声が聞こえ、助けることができる。このフロアには竜の彫刻があり、コッパはこの先のダンジョンに進むためには月影村にある秘密をさぐるべきだと言う。そこで、今度もダンジョンを引き返し、月影村へと戻る。



○井戸の底からコッパを救出。特に何もしなくてもイベントが進んで助けられる



○なんとなく謎めいた雰囲気の月影村に、ここから先へ行くためのカギがある？

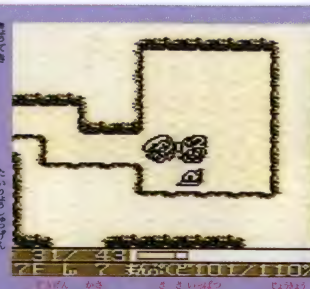


○コッパが動物の言葉を翻訳して、シレンに教えてくれるようになるんだ

体験記の続き②

スリリングなレベルアップ

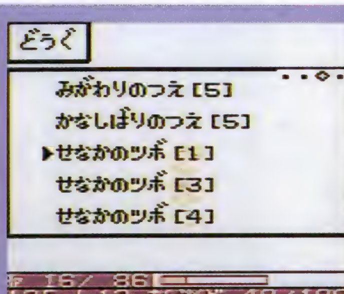
7Fで、部屋に入ってすぐにオヤジ戦車がほかのモンスターを倒してレベルアップ。仕方なくアイテムで倒したら経験値がガッポリ。



○偶然が重なり、危機一髪ってな状況になることも。動揺すると命取りに！

強敵ギャザーが大量出現

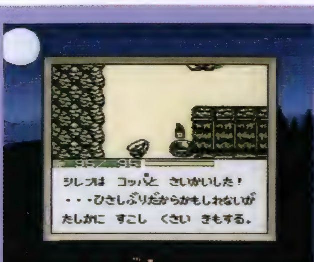
堅くて強い、SFC版でも嫌われ者のギャザー。盾の能力が低いわけでもないのに、2匹と連続で戦うと、倒されそうなほど。



○危険な時は、アイテムを惜しまず使おう

井戸の底から相棒コッパを救出

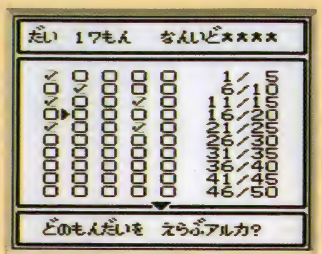
15Fには古い家と、竜の頭の彫刻がある。家の井戸からコッパを救出し、いったん月影村へと戻る。



○コッパとの再会はうれしい。15フロア、戻るのは嫌だが…

フェイの問題

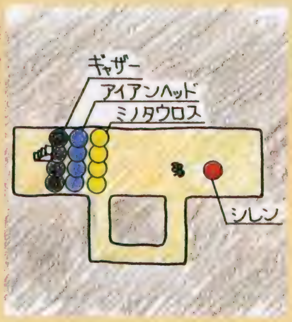
SFC版『シレン』にあったフェイの問題がパワーアップ！　問題はクイズ形式で、問題ごとに決められた地形の中で、テクニックを駆使して上り階段を目指すのだ。



クリアした問題にはチェックマークがつく。全問制覇できるのはいつだろう

第1問 ★

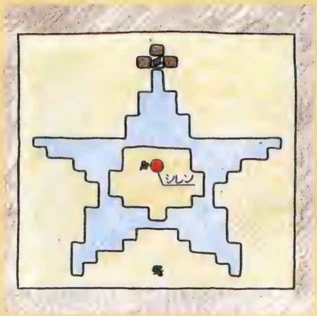
シレンの左側にあるのはバクスイの巻物。さらに左には、ミノタウロス、アイアンヘッド、ギャザーという、どうみても勝ち目のないモンスターが列をなしている。シレンとモンスターの動きを考えて、巻物を読むといい？



下の通路をモンスターでふさがないように、うまく誘導して眠らせるのだ

第7問 ★★

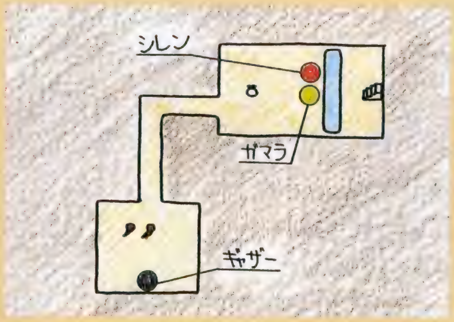
シレンの左側には目薬草があり、飲むとすぐ下にあるバネのワナが見える。階段は障害物で阻まれているが、はるか下の方に見える大部屋の巻物を使うと…。



最初の方の問題は、とにかくアイテムを使えば何とかなることが多いぞ

第11問 ★★

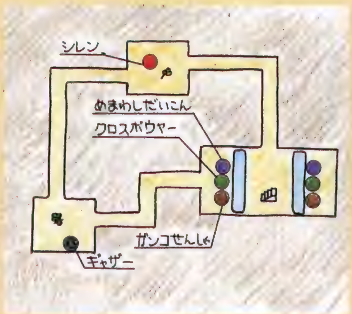
シレンの真下にいるガマラは、金の上に乗る性質を持っている。下の方にある杖は、吹き飛ばしの杖［1］と、場所替えの杖［1］。さらに下にいるギャザーには勝ち目がない。杖は［0］になっても投げて敵に当たれば効果がある。



ギャザーは邪魔にならないようにして、階段へはガマラを使うといい

第14問 ★★★★

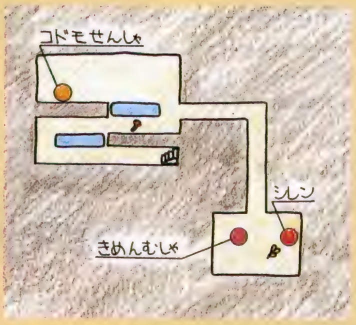
シレンのすぐ左下にある高飛び草。そして左下の混乱の巻物。どっちも使うのか、それとも？　右下の部屋にいるのは、攻撃力の高い、飛び道具を持ったモンスターだ。当然ながら、普通に突っ込んだのでは勝ち目はないぞ。



混乱の巻物の有効範囲は部屋全体。隣接するモンスターにも効果があるぞ

第21問 ★

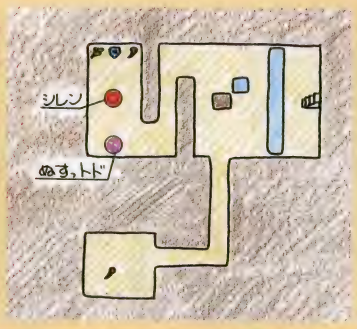
シレンの左下にあるドラゴン草を使えば、左の鬼面武者は一撃。鬼面武者は5ターンで亡霊武者となり、ほかのモンスターのレベルを上げる。左上のコドモ戦車は、レベルアップすると壁を貫通する矢を射る。亡霊武者のHPは5。



吹き飛ばしの杖は、どんな相手にも確実に5ポイントのダメージを与える

第24問 ★

シレンの上のアイテムは、左から目薬草、トドの盾、場所替えの杖［2］。すぐ右の通路の落とし穴は、落ちたら最期。階段まで歩いては行けないが、下にある吹き飛ばしの杖［2］を使うと…。



場所替えの杖で、最後にちょっと運がないと、階段にはたどりつけない

解答例

（第1問）左に2歩動き、1回空振りでターンを進める。そこでバクスイの巻物を読み、下の通路を通って階段へ。（第7問）バネに乗って小島から脱出。大部屋の巻物を読むと地形が平らになり、階段に行ける。（第11問）ガマラから離れるようにすると、ガマラは金の上へ。自分は最短距離で杖を取り、通路の途中で吹き飛ばしの杖を使い、ギャザーを部屋に戻す。次にガマラの左に立ち、吹き飛ばしの杖を投げて、階段の方にガマラを吹き飛ばす。あとは場所替えの杖で場所を変える。（第14問）高飛び草は不要。混乱の巻物を取り、右下の部屋に一歩入ったところで混乱の巻物を読んで階段へ。（第21問）ドラゴン草で鬼面武者を倒す。吹き飛ばしの杖を取ったら、その場で空振りをして、亡霊武者が目の前に来たら杖を振る。あとはまっすぐ階段へ。（第24問）トドの盾、目薬草、場所替えの杖の順にアイテムを取り、トドの盾を装備。ぬすっトドを連れて通路のトラばさみの手前へ。通路の向こうに目薬草を投げ、ぬすっトドをアイテムに誘導する。ぬすっトドが目薬草にたどりつく直前に、場所替えの杖を振って目薬草を回収する。そののち、下の部屋から吹き飛ばしの杖を回収し、ぬすっトドを階段側に吹き飛ばす。最後に場所替えの杖をぬすっトドに振って階段へ。

※フェイの問題は開発段階のもので、まだ変わる可能性があります。見出し中の★は難易度を表したもので、数が多くなるほど難しくなります。

月影村に戻ると、イベントが！

12～14Fの強敵がいるフロアを急いで引き返し、あとはゆっくり行って月影村に到着。先のダンジョンに進むためのイベントが待つ。



夜に来てくれとは…？「月影村」という名前に何か関係があるのだろうか

月影村のヒミツが明かされる

宿屋で眠り、起きると夜になっている。そこでのイベントを終えると、再び昼になって新たな旅へ。



夜に起きると、宿屋には誰もいない。約束どおり、長老の家へと向かおう



夜の月影村。村の秘密って何だろう？

まだまだ冒険は続く…

海のぬし釣り

こんどは海だ！



RPGと釣りが合体したようなほのぼのした釣りゲームだ。今度は舞台が川から海に移ったので浮き釣りからトローリングまでと楽しめる釣りの種類が増えたぞ。

パック・イン・ビデオ
7月19日発売予定
7800円

SFC	つり 16M
バッテリーバックアップ(最大4)	



父・勝洋 34歳

スゴ腕の釣り師の父は南の離島にいる「クエ」から挑戦状を叩きつけられた！ 売られたケンカは買わなきゃ釣り師が廃るってんでい。という事で釣りに出発！

母・好江 32歳

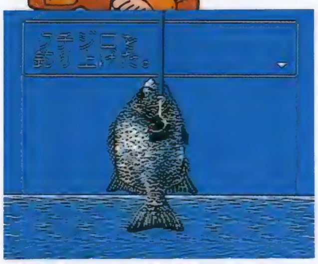
ある日母は近所の物知りなお婆さんから頭が良くなるという「クロマグロ」の話を聞く。母は一口でいいから家族に食べさせたくて釣りに出る。

釣り好き一家（4人家族）がそれぞれの「海のぬし」を釣りに出る

このゲームの目的は幻の魚「海のぬし」を釣ることだ。前作同様バックアップファイルが4つあり、それぞれ釣り好き一家のキャラクタの名前と絵が付いている。各キャラクタによって「海のぬし」が違うので4回楽しめる作りになっている。さらに、108種類の魚をすべて釣り上げると真の「ぬし」が登場するぞ。ぜひ、全部の魚を釣り上げて、真の「ぬし」と勝負したいところだ。

釣った魚を売って釣り具を良くしていく

最初に持っているものは小物竿5mと玉ウキ、袖（ハリの名前）9個、オキアミ9匹、ゴカイ9匹、釣りノートと所持金100円のみ。後は釣った魚を魚屋さんに売って稼ぎ、釣り具屋さんでどんどん良い釣り具に買い換えるといろいろな種類の魚が釣れるようになる。売っている釣り具の種類は左記のとおり、とても豊富。ただし、わりと高価なのですぐには買えないぞ。



魚に合った釣り具を使わないと釣るのはむずかしい。エサは特に注意が必要

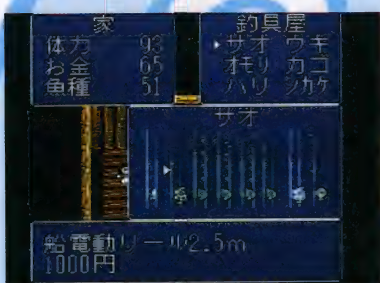


釣りは魚影を追ってやる。ちょっと見ずらい

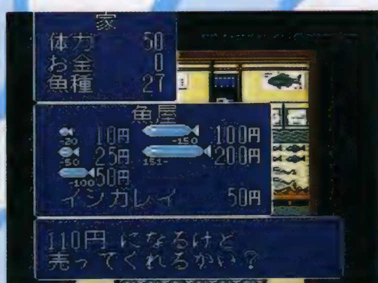
&



RPGのように住人やお店、体力やお金が存在



稼いだら釣り具を買い換えたりそろえたり…



魚は魚屋で売る。そのときどきの相場がある

前作『川のぬし釣り2』とは4つの相違点がある!!

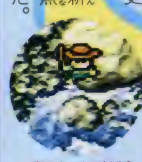
基本システムは同じである。大きい変更点は以下の4つだ。①海が舞台になった。②釣り情報や大会結果などが載った釣り新聞ができた。③猫に頼んで1人1匹まで魚を飼える。④夜釣りができるようになった。



大会現状や釣りニュースを掲載

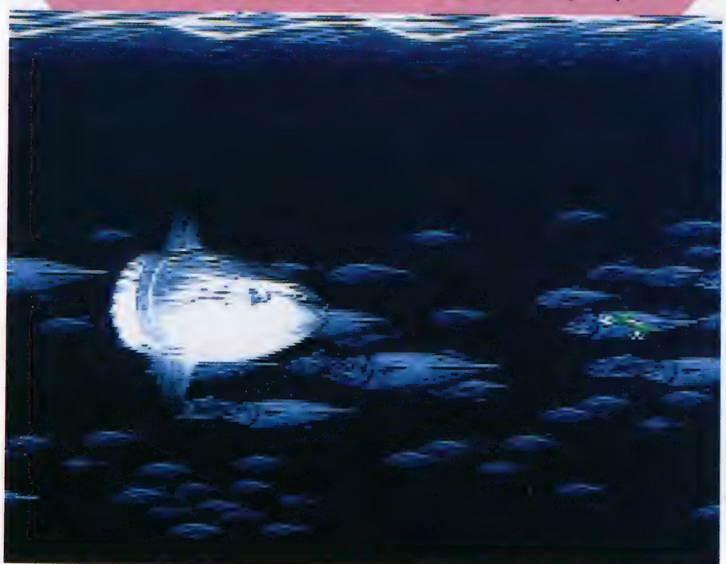


夜釣りを楽しめるようになった



前作の主人公もこっそり登場！

姉の「ぬし」はう〜っ、マンボウ!



◯マンボウに会えば目標達成。「ぬし」だけあって301cmもある大物。利用法は酢の物とか…



竿の種類

リール竿
- 小物ザオ5m
- 落とし込みザオ3m
- 前打ちザオ5m
- 磯ザオ1号5・3m
- 磯ザオ3号5・3m
- 磯ザオ5号5・3m

タメのきく竿
- イシダイザオ5・2m
- モロコザオ5m

投げ釣り
- 投げザオ4m

船釣り竿
- 船先調子2・5m
- 船中小物用2・5m
- 船中型リール2・5m
- 船電動リール2・5m
- 船大物用2・7m
- 船深海用2・3m
- 船泳がせ2・4m
- 船コマセ釣り用3・6m
- 船イカ釣り用2・4m

ルアーロッド
- ルアーロッド8フィート
- ルアーロッド10フィート
- ルアーロッド14フィート

トローリングロッド
- 軽量級30ポンド
- 中量級50ポンド
- 重量級80ポンド
- 超重量級130ポンド

オモリの種類

防波堤用
- カミツブシ
- ナス型小

投げ釣り用
- スパイクテンビン
- ジェットテンビン

磯釣り用
- 小田原型
- ナツメ型

船釣り用
- ナス型大
- テンビンオモリ
- 胴突き型+片テンビン

ウキの種類

- 玉ウキ
- 棒ウキ
- トウガラシウキ
- 立ちウキ
- 環月立ちウキ
- ブダイウキ
- 円錐ウキ
- 発泡円錐ウキ
- 水中円錐ウキ
- 電気ウキ
- ケミホタル用発泡ウキ
- 飛ばしウキ
- シモリウキ

ハリの種類

- 丸型
- 角型
- 袖型
- 専用バリ

カゴの種類

- アミカゴ
- 金網カゴ
- 反転カゴ
- プラスチックカゴ

ビシの種類

- 金網ビシ
- ステンレス缶
- プラスチックビシ

シカケの種類

- 松葉テンビン
- 胴つき仕掛
- イカ仕掛け・串角
- イカ仕掛け・スッテ
- 胴つき仕掛け
- サビキ仕掛け
- 4本バリ



◯釣り人に話しかけると仕掛けを教えてくれる事も。買いそろえたいね



◯若魚が釣れたら十字ボタンの下を押してリリース(海に戻す事)すると次に釣ったときは大きくなっているぞ。若魚と大物はよく聞けば引きの音が違う

エサの種類

ゴカイ・イソメ類
- ゴカイ
- ジャリメ
- アオイソメ
- フクロイソメ
- イワイソメ
- エラコ

貝類
- イガイ
- クロアワビ
- サザエ
- トコブシ
- アサリ

海藻類
- 青ノリ
- ホンダワラ
- ハバノリ

人工エサ類
- ネリエサ
- 人工ワーム

エビ・カニ類
- モエビ
- 豆ガニ
- ザリガニ
- タンクガニ
- オキアミ
- カニのツメ
- 大粒アカアミ
- イソガニ
- サイマキ
- シャコ
- イセエビ
- フナムシ

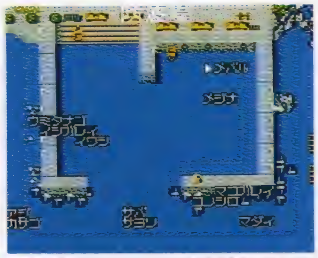
小魚類
- イワシ
- タカベ
- アジ
- イカ
- ムロアジ
- サバ

その他
- サナギ
- ヤドカリ
- ウニ
- スイカ

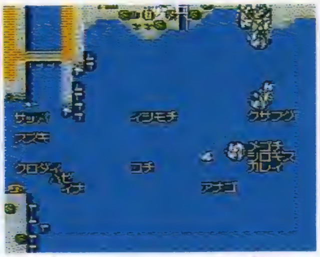
7つのステージにわかれた大海原で釣って釣って「ぬし」までたどりつけ！

今回のステージは7つ。道具の釣りノートを見ると大まかな地図がわかる。魚を釣ると釣りノートにその魚の名前が記入される。さらに、その名前の上でAボタンを押すとその魚の図鑑が表示される。

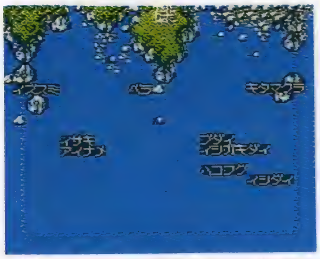
最初は防波堤と砂浜のステージしか行けない。RPGのように道具を買ったり、船に乗ったりすると次のステージに進めるぞ。



防波堤のステージ。4人家族が住んでいるお家もここにある



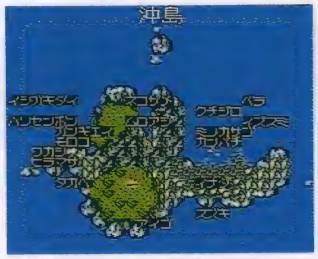
砂浜のステージ。ここは投げ釣りがメインかな？　シロギス大会の開催地



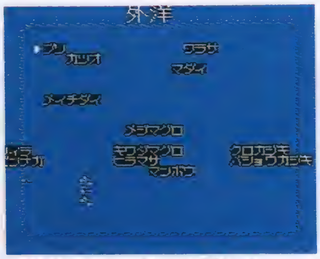
磯のステージ。磯タビがないと入れない。メジナの大きさを競う立て札がある



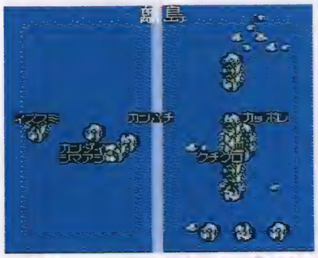
沿岸のステージ。イカ釣りの大会開催地。この辺りから海らしい魚が多くなる



沖島のステージ。この辺りからギャフが必要なくらい大きな魚が釣れ始める



船長に支払うお金が一定額を越えれば釣り舟に乗って来られる外洋のステージ



離島のステージ。弁当や飲み水を用意していないといけない絶海の孤島だ

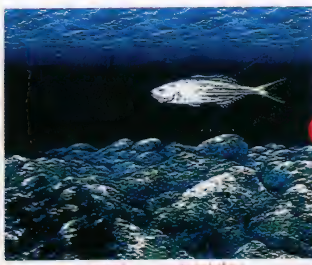
釣り方はさまざま代表的な2つの方法

ウキ釣りなどの場合、ウキが完全に沈んだらAかBボタンを押しリールの引き合戦にする。ルアー釣りなどの場合は魚が興味を持てば勝手に水中画面になるのでルアーを動かして食わせる手間がある。

ウキ釣りなど



夜釣りもそうだが、浮きが完全に沈んだらAかBボタンであわせる



あわせが成功すると水中画面に。AかBボタンでリールを引いて釣り上げろ！

ルアー釣りなど



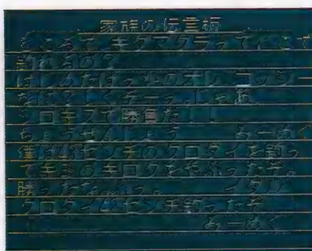
ミャク釣りなどもそうだが、生きているように動かして食わせてから引く

釣り大会に参加して友達と競争ができる

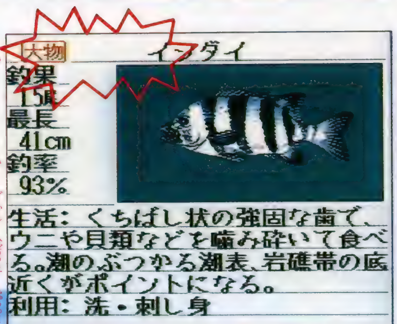
各ステージに立て札があり、釣り大会の成績や特定の魚の最長記録を競った順位が出ている。友達とカセットを共有していれば、立て札でどっちが優位に立っているかがチェックできるぞ。



このように立て札が村などに立っている。見ると大会の順位がわかる



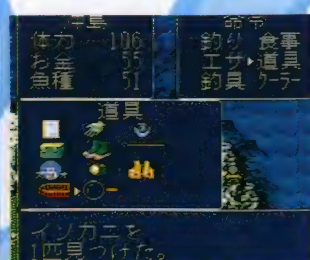
家族の伝言板でこのように他のプレイヤーを挑発してみてはいかが？



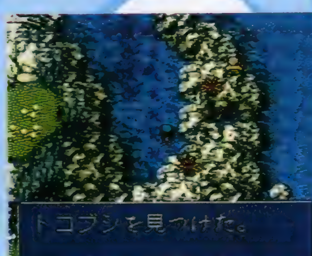
釣りノートで見る図鑑の左上に注目。その魚で一般的サイズより大きいサイズを釣ったら大物マークが付く

貧乏たまらんときはその辺でエサを探そう

道具の虫メガネを買っておくと便利だ。エサも買えないようなときは、これでエサを探そう。



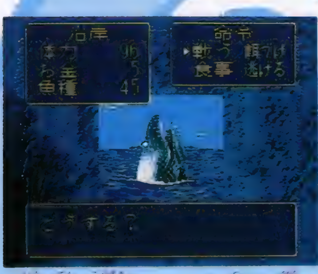
虫メガネを持っていれば浅瀬などでエサになるものを探せる。これは便利だ



泳いでいるときに偶然見つけるものは自分の体力回復用の食料なので違う

動物と遭遇したら「戦う」か「餌づけ」

歩いていると動物と戦闘に入ることがある。戦闘に勝つと力のポイントが増える。が、餌づけをする事もできる。餌づけの利点は魚を盗まれなくなる事などだ。

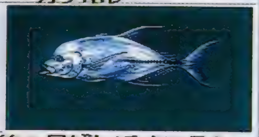


白い点で攻撃する。でも、釣った魚で「餌づけ」した方がいい事が多い

夜しか釣れない魚から3匹しかいない魚まで 海ならではの魚、全108種類が16Mの中に!!

16Mの海の中に全部で108種類の魚が泳いでいる。なんと、この海は疑似生態系を持っていて、若魚はリリースしないと大きい魚がいなくなってしまう。また、絶対数が決まっている魚もいる。絶対数3匹の魚は誰か1人のキャラクタが先に3匹釣ってしまえば他のキャラクタを使っている人はその魚に遭うことすらできないなんて事も起こってくるぞ。ここでは海ならではの魚を数種紹介しておこう。

大物 カッポレ
釣果 3尾 最長 71cm 釣率 100%



生活：側線の尾ビレ近くに黒色のゼンゴがある。磯やサンゴ礁の潮通しのよい斜面に生息する。魚を好んで食べる肉食性。
利用：刺し身・塩焼き

大物 アイゴ
釣果 15尾 最長 31cm 釣率 100%



生活：海藻やエビ、ゴカイなどの小動物を食べる。ヒレにある棘には毒腺があるので刺されると痛い。大きさのわりに引きが強い。
利用：味噌漬け・から揚げ

大物 マダイ
釣果 13尾 最長 74cm 釣率 56%



生活：「海魚の王者」赤色に青緑色の斑点のある魚。岩礁帯に群れている。貝類・甲殻類を丈夫な歯で噛み砕いて食べる。
利用：刺し身・兜焼き

大物 スズキ
釣果 16尾 最長 71cm 釣率 76%



生活：幼魚をセイゴ、やや大きいものをフッコ、成魚をスズキと呼ぶ出世魚。海のルアー釣りで人気が高い。夜間が活発。
利用：洗・刺し身

大物 ブダイ
釣果 17尾 最長 35cm 釣率 65%



生活：雄は青みが強く、雌は赤みが強い。熱帯魚のようだが北の方まで見ている。大きな顔に小さな口で歯が沢山生えている。冬が旬。
利用：刺し身

大物 メイチダイ
釣果 5尾 最長 26cm 釣率 71%



生活：眼を通る1本の暗色の横帯が名前の由来。沖合のやや深い岩礁帯にすみ、甲殻類、底生の小動物を食べる。
利用：刺し身・塩焼き

ネコザメ
釣果 3尾 最長 78cm 釣率 100%



生活：お腹のまわりが赤い。尾に1〜3本の大きい棘があり、有毒で刺されると危険。肉食性でゴカイ類、エビ、カニを食べる。
利用：カマボコ・煮物

バショウカジキ
釣果 1尾 最長 147cm 釣率 100%



生活：背ビレが芭蕉の葉に似ているのでこの名が付いた。ヨットのセイルのように大きく広がるのでセイルフィッシュともいう。
利用：塩焼き・照り焼き

カンダイ
釣果 5尾 最長 59cm 釣率 83%



生活：雄は額がこぶ状にふくれる。貝類、甲殻類などを大きなアゴでもぎ取り、頑丈な歯で砕く。夫婦で海藻の多い岩礁にすむ。
利用：から揚げ

モロコ
釣果 2尾 最長 88cm 釣率 66%



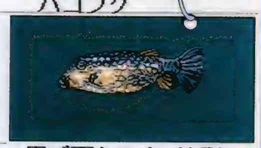
生活：磯で釣れる大型の魚。水深50mまでの岩礁帯にすみ、夜になると泳ぎまわりエサを取る。肉食性で小魚、イカ類を食べる。
利用：刺し身・ちり鍋

大物 ヒラマサ
釣果 13尾 最長 82cm 釣率 86%



生活：ハリに掛かると最後までこちらを向かずに泳ぎまわる。スピード、パワーとも最高のファイター。夏から秋に回遊してくる。
利用：刺し身美味

大物 ハコフグ
釣果 10尾 最長 25cm 釣率 90%



生活：堅い甲で覆われた、箱型のフグ。無毒で堅い甲を取りのぞくと食べられる。沿岸の磯や珊瑚礁に生息する。
利用：あまり食べない

クロカジキ
釣果 1尾 最長 219cm 釣率 100%



生活：生きているときにコバルト色が見られるのでブルーマーリンと呼ばれる。針に掛かってからのファイトが最高。
利用：刺し身・味噌漬け

大物 シイラ
釣果 2尾 最長 100cm 釣率 33%



生活：黒潮流域の外洋の表層近くを群泳して、おもに魚を食べる。流木など海上の浮遊物に集まる性質がある。
利用：刺し身・照り焼き

アイテム群一覧

釣り具屋さんで売っていたりイベントでもらえる道具はお金に余裕ができ次第、早めに買ったほうがよい。ないと困るものがほとんどだから。



- カヌー。乗って水の上を移動できるが体力が減る。ゼロになるとセーブポイントに戻される
- 磯アミ。釣った魚を10匹まで入れておける物。クーラーもあり、20匹用と40匹用がある
- 絵ハガキ。ある条件を満たすと優良釣師認定証の絵ハガキが届いたりする。他にも何種かある
- 救命胴衣。船に乗るにはこれがないと乗せてくれない。よって沿岸以降のステージには必要
- ヘッドライト。使うと昼から夜にしたり、夜から昼にできる。夜のみいる魚を釣るには必要
- ステレオとモノラルを切り換えるモード。最初から持っているので特に入手する必要はない
- 磁石、方位磁石。「ぬし」がいる方向を知る事ができる。これなしで「ぬし」に遭うのは辛い
- 磯タビ。これがないと危なくて磯を歩けない。ないと磯のステージの豚にとおせんぼされる
- ギャフ。大きな魚を引き上げるときに使うもの。これがないと巨大な魚は釣り上げられない
- 虫メガネ。先にも述べたとおり、浅瀬などでゴカイ、ヤドカリなどといったエサを探せる道具
- コマセ。魚を呼び寄せるエサ。撒き餌ってヤツ。魚が少ないときはこれを使うと便利
- 皮手袋。凶暴な魚やトゲトゲの魚を釣ったときのケガを防ぐもの。ないと体力が減ってしまう
- つり新聞。大会結果やいろいろな釣り方の紹介が載っている。たまにはチェックすべきもの
- 釣りノート。最初から持っている。釣った魚メモ帳。リリースされた魚もメモられる
- カギ。宝箱をあけるのに使う。中にはカギの値段よりもいいものが入っているので必ず欲しい

スーファミターボ

HEAD LINE（ヘッドライン）

『ガンダム』シリーズ早くも次が登場！

スーファミターボって？

SFCに差し込んで使うスーファミターボ。本体にはさらに2つのカートリッジスロットがあり、そこにコンパクトな「専用カセット」を差し込んで遊ぶ。1つのカセットでも遊べるが、真価を発揮するのは2つのカセットがそろったとき。差し込んだ2つのカセット間では（同じソフト、もしくは同じシリーズ）データの交換が可能で、アイテムのトレードなど、さまざまな遊びができるぞ。また、ソフトの「安さ」も大きな魅力だね。

クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン

アクションパズル
9月発売予定
3980円(税別)

しばらく前の紹介で写真を1点掲載して以来、情報らしい情報がなかった『クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン』だが、今回はゲームの内容をバッチリ紹介できるぞ。アクションパズルというジャンルの本作の目的は、フィールド上にある「水たまり」の上でジャンプし、水しぶきをほかのプレイヤーにかける、というもの。画面上では最大3人までの対戦ができるように見えるが、その方式、また2つのカセットを使って遊べるかなどは今のところ詳しく分かっていない。



マックスパワー幼稚園児、しんちゃんのコミカルな動きが魅力

水をかけっこ



対戦相手に飛び跳ねた水を引っかけることができれば「大成功」！



そこらじゅうにある水たまりを、長ぐつで「ドボン」！

連鎖だってできるぞ

画面を見れば分かると思うが、水たまりはフィールド上にいくつもある。水たまりが隣り合っている場合は、はねた水しぶきが連鎖して相手に飛んでいくぞ。この習性を利用して、より効果的に対戦相手に水をひっかけるのだ！

並んだ水たまりで





離れた相手を攻撃するには、この連鎖が不可欠。相手にこっちの考えを悟られないように…

アイテムも使ってみれば？

ゲーム中、フィールド上に「お弁当箱」が登場する。この中には、プレイヤーを困らせるアイテムが入っているぞ。お弁当箱の色が、各プレイヤーを表す3色の中で変わっていく。開けたときの色で「困る」プレイヤーが決まるのだ。

タルでワーープ！





画面上のタルはワープポイント。これをうまく使って意表を突け！

お弁当箱



水たまりを踏むと、ランダムでお弁当箱が出現するのだ

ターボ いよいよ発売！

6月28日、いよいよみんなの前に登場する「スーファミターボ」。待ちに待ってた人も、興味がなかった人も、とにかく要チェック！ 同時発売のカセットは、左の3つ。3つとも、ぜひダブルカセットで遊んでほしいソフトだ。本体同梱セットを買う？

ぽいぽい忍者ワールド



パズル要素アリのアクション。マップメイクが楽しい

SDウルトラバトル セブン伝説



第2弾。セブン、レッドキング、キングジョーが登場

SDウルトラバトル ウルトラマン伝説



お手軽対戦格闘ゲーム。必殺技の奪い合いが燃えるぜ

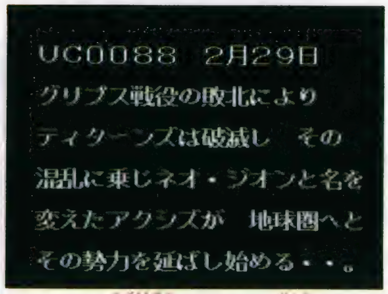
SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記

シミュレーション
8月発売予定
3980円(税別)

当シリーズもこれで3作目。一年戦争、Zガンダムと来て、お次は「〜アクシズ戦記」が登場だ。今回はシナリオマップに「コロニー内マップ」があり、スペースコロニー内の地上ユニット対、宇宙用ユニットの戦いも展開されるぞ。



●アクシズの旗艦「グワダン」。カッコイイ〜



●ハマーンの野望渦巻く「アクシズ戦記」

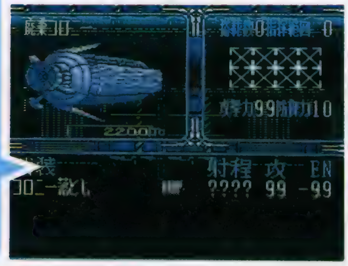
"コロニー落とし"が決め手!?

「〜アクシズ戦記」の最大の特徴は"コロニー落とし"ができること。おそらく超強力なマップ兵器となる、この廃棄コロニーを使っての「一発逆転」がアツイのだ。

どんな場面で使う?



●ど・こ・に・落・と・そ・う・か・な？ どれほどの威力があるのか、気になるよね



●思ったほど高くないコロニー。人道に反する気もするけど、そういうシステムだし

「ガンダムZZ」の世界

TVアニメシリーズ第3作目の「機動戦士ガンダムZZ」は、初代「機動戦士ガンダム」から「Zガンダム」のときのような時間経過がない続編として制作。ハマーン・カーン率いるアクシズ（後のネオ・ジオン）対主人公ジュドーたちエゥーゴの戦いを軸にした物語だ。主人公が乗るZZガンダムを始め、登場するモビルスーツは「Z」からの発展系が多く見られる。

SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記

シミュレーション
8月発売予定
3980円(税別)

次々とリリースされるこのシリーズ、早くも4作目のお目見えだ。毎回何かしら目玉となるシステムやユニットが登場するが、今回は何と「核弾頭ミサイル」が登場。さらに"戦略"が重要になるぞ。

核ミサイルまで!



●移動力がわりと低めなのはしょうがないかな



●ついに「核」まで持ち出した。つくづく人間というのは、業の深い生き物なのだな

強力なユニット群

発展しつづけるシリーズと、進化しつづけるモビルスーツ。本作には、モビルスーツ形態のまま飛行可能なユニットも出てくるのだ。

サザビー



●シャア機。メガ粒子砲やファンネルを搭載したNT専用機なのだ

νガンダム



●アムロ機。フィンファンネル、Iフィールドなど隅々まで高性能

ガンダムF91



●そのまま飛行可能なMS。強力なマップ兵器ヴェスパーを携帯

「F91」+「逆襲のシャア」の世界

オリジナル劇場版第1作目となる「逆襲のシャア」、そして第2作「F（フォーミュラ）91」の世界を忠実に再現した「〜バビロニア建国戦記」。アムロとシャアの激突が描かれた「逆襲の〜」、まったく趣を変えた世界で主人公シーブック・アノーが活躍する「F91」。高性能なモビルスーツが続々登場。「F91」の「質量のある残像」もゲーム上で再現されるとのこと。

スーファミターボ発売スケジュール

今後も続々とリリースされていくターボ専用ソフト。現在のラインナップの中で、本体同梱セット（6800円：税別）を予定しているのは、「SDウルトラバトル ウルトラマン伝説」「ぽいぽい忍者ワールド」「ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ」「SDガンダムジェネレーション 一年戦争記」「スーパーテトリス2＋ボンブリス」の5つ。

■6月
28日 スーファミターボ本体 3980円(税別)
SDウルトラバトル ウルトラマン伝説 3980円(税別)
SDウルトラバトル セブン伝説 3980円(税別)
ぽいぽい忍者ワールド 3980円(税別)

■7月
19日 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ
26日 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記 3980円(税別)
SDガンダムジェネレーション グリプス戦記 3980円(税別)

■8月
未定 激走戦隊カーレンジャー 全開!レーサー戦士 3980円(税別)
SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記 3980円(税別)
SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記 3980円(税別)

■9月
未定 クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン 3980円(税別)
美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2 3980円(税別)

■発売日未定
スーパーテトリス2＋ボンブリス 価格未定

もうちょっとだけ

RPG MANIA

RPGフリークのファンページ

マニアック

ファミマガも新しくなったってことで、マニアックも新装開店！ …といきたかったところだけど、まだ名前が決まってなかったね。この新読者コーナーの名前はまだまだ募集中！ 111ページ左下の住所の「これでどーだ！」係まで思わずピクッとくるような名前を待ってるよん。

マニアックテーマ画廊 衣替え

マニアックが変わっても、今までのコーナーは続けていくつもり。もちろんこのテーマ別も。で、変わるところといえば、これからは締め切りがますます早くなっちゃうこと。でもメゲずに送って欲しいな。



字が間違ってるけど、許す！（鳥取県／それでも天地）



ケヴィンはやっぱり動物…？（岐阜県／飯沼亜弥）

今号の一本！



あんな暑そうなとこだと、ロビンとかはたまらんだろーな…（石川県／七尾屋かえ）



もう時効ってことで（神奈川県／天野忍）



学校の衣替えってことで。ときメモキャラみたい（岡山県／るまめ）



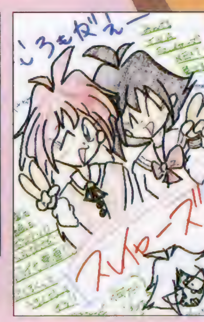
お子様度90％（青森県／西門あやふみ）



そーいえば…（香川県／華亜井さと）



祭りに行きたい～（愛媛県／りんどう）



制服姿のリナとアメリア。衣替えというよりコスプレ（千葉県／Ｙｕｓｕｋｅ）



エレンのふだん着を初公開！ 夏向きな服装だね（埼玉県／すばるれいか）

おハガキマニアの園 その

創刊号はどう？ え、あまり変わってない？ でも表紙の雰囲気はガラッと変わったでしょ。マニアックも次号から雰囲気が変わるハズだよ。

☆ファミマガもいよいよ誌名変更…。創刊号から読んでいた自分にとって、やはり感慨深いものがあります。今思えば、ファミマガはゲームの記事がかなり充実していました。きっとそれは変わらないことでしょう。『リンクの冒険』を初めてプレイしたときは、難しくてすぐやめちゃったんです。でも、ファミマガを見ながら再挑戦し、クリアするころには前作『ゼルダの伝説』以上に好きになってしまいました。そういった意味でファミマガとともに思い出深いゲームです。（埼玉県／原田進午）

(マ)ファミマガを創刊号から読んでる人って結構いるみたいだね。ということ、もう12年も…。ちなみに(マ)はファミマガ読者歴は短いです、すっごく。名前が変わったことについては賛否両論あるけど、これからも一生懸命に本を作っていくからね。

☆13号の竜のママさんへ。私も30の主婦ゲーマーです。確かに主婦ゲーマーは周りにいません。私は結婚と同時に名古屋からここ神奈川に来たので、友人がいなくて…。近所の奥さんたちとのお茶会で「私ゲーム大好きなの♡」と言ったところ、翌日から付き合いがなくなりました（マジで）。主婦がゲームして何が悪いい!!（神奈川県／人間のルドラ）

(マ)そーだあ！ いくつになっても面白いモンは面白いってことですよね。そーいえば、マニアック読者の中にもわりと主婦ゲーマーさんはいるみたい。結構オドロキ＆うれしいです。

☆13号のさすらいむさんへ。私の父はまったくゲームをやらないんです。私が小さい時にゲームを遊んでいると父が来て「ちょっとよこせ」と言うので、『スーパーマリオ』を渡しました。父は2、3歩進んでカベを越えられずタイムオーバー。それ以来マリオはやりません。でも最近将棋のゲームを始めましたね。好きなジャンルならやるんですね。もーそれはびっくりしました。だって、ゲームやってるんだもん。（千葉県／すずきAんず）

(マ)前にも書いたけど、(マ)の母親がテニスゲーム遊んでるのを見たときゃほかの家に来たのかと思ったもんだ。ハガキを見るかぎりは親がゲームをするって家も多いみたいだし、さすらいむさんも安心ってとこでしょ。

☆素朴な疑問。みなさんいろんなイラストを描いていらっしゃいますが、紙の大きさはどのくらいなんでしょう…。前に描くものは何でもいいとありましたが、大きさは…？ ハガキサイズがいいのでしょうか？ 私はどちらかというと、B5サイズのほうが描きやすいんですが…。ダメですか？（栃木県／みそ）

(マ)今号から読んでくれてる人もいると思うから、あらためてお伝えしましょう。基本的に大きさはどのくらいでもOK。さすがに1m越えるようなでっかいのはムリだけど。



ちょっとプレイしてみたけど、面白かったよ（宮城県／桐生サスケ）



N64なら2Dゲームでもすごいのができそうだしね（東京都／朝月香澄）

紳士淑女の社交場
マニアック画廊

みんな喜んで！　どうやらマニアックはカラーページに定着できそう。そうそう、今まで送ったイラストはどうなってるかって質問が多いので、お答えします。コレは全部とっておいてあるよ。それに、おたよりももちろん全部読んでるからね。ホントーにホント。

今号の最高値



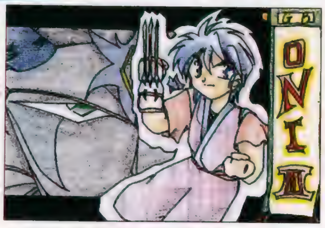
●このゲームは密かにファンが多いみたい。それにしても、ていねいに塗ってあるね（新潟県／樹竜界）



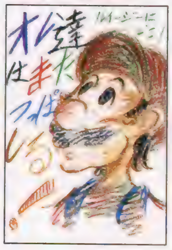
●64に変わっても「へべれけ」の4コマは続くんだよ（三重県／三重のぽぷーん）



●オドロキ！（北海道／KARURA）



●GBも薄型のものが出るね（徳島県／岸河あき）



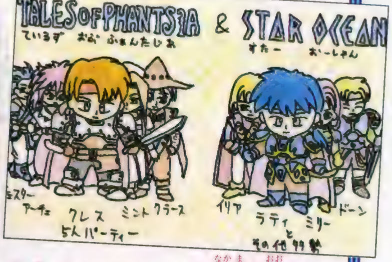
●ルイージは…（愛知県／三谷暢之）



●さくらだ〜（神奈川県／MARIO）



●なかなかに濃い作品。N64はもう買った？（京都府／森のワンチー）



●『スターオーシャン』は仲間が多くなりそう。楽しみ（兵庫県／奥山和樹）



●やっぱり主人公の動きに注目してほしい（長野県／しぇいぶ）



●もうすぐ遊べる！（千葉県／夕月未羅）



●いかにもおネエ様って感じ（神奈川県／翔似衣奈）



●オープニングの衣装だね（三重県／スプラッシュ）



●シブイ色使いがステキっす。これもプレイしよっ（静岡県／角つつく）



●二重アゴといい、ハラといいオヤジくさい…（北海道／よっすぃー不破）

お便りはこちらっ！

初めての人も、これからの人もこのコーナーにどんどんおハガキ送ってね。テーマ画廊2号のお題は「決めポーズ」で締め切りは7月2日。3号のお題は、水着大会」で締め切りはちょっと早めの7月10日。これでど〜だ！係の締め切りも7月10日。あて先は〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIMファミマガ64編集部　RPGマニアック（仮）係の各コーナーまで。



●このハガキは「お便りはこちらっ」係です。誤字に注意！（愛知県／ポッ人間ゆゆ）

4コマニアック

気になるゲームにつっこみ三昧

最近はなかなか気合いの入ったネタが増えてます。これからもガンガン送ってくるべし。



●やっはギャグじゃすまないよね　なぜか「まっち売りの」ってタイトルが好き（兵庫県／しおん智理）



●クロノが結構マヌケでイカスしてます（大阪府／ポピー＝ミュラー少将）



●動物ってどうしてあんなにお風呂をきらうのかなぁ？（神奈川県／合成ランチキ）



●あっそれそれ。最初はそう思った。みんなもそう？（岡山県／四月一日リーフ）



●言えないって、いったいどこに…　変なコト考えそうになった…（東京都／りぼほん）

新装開店!! 超ウルトラ技テクニック

リニューアル第1弾は『ルドラの秘宝』からスタート

スーパーファミコン

別のパーティで最終章へ行く

ルドラの秘宝

静岡県／レフムルダヨクン

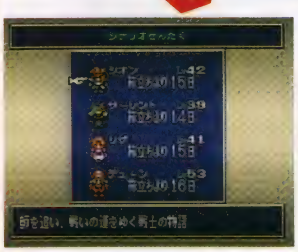
デューンの章を、シオンやサーレントのパーティでプレイできるウル技を紹介しよう。

まず、デューンの章の「現在の神殿ベルザンディ」までゲームを進めて、神殿にあるセーブポイントでセーブをする。ここで、いったんゲームを終了してから、同じファイルの中にあるシオンかサーレントの章を選んで、ゲームを再開しよう。このあと冥界の村の南にある「海溝ビフレスト」に行き、海溝の一番奥に進むと、なぜか方船がある。ここで方船の中に入って、ブリッジにいるキッドに話しかけたあと外へ出ると、「現在の神殿ベルザンディ」に出てしまう。そしてこれ以降、この時点のパーティ（シオンかサーレントのパーティ）でデューンの章をプレイすることができるのだ。さらに、このパーティのまま最終ボスを倒して、エンディングまでゲームを進められるぞ。

現在の神殿ベルザンディ



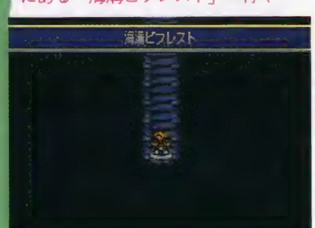
○デューンの章の神殿にあるセーブポイントでセーブする



○シオンかサーレントの章を選ぶ。ここでは、シオンの章でスタート

ビフレストへ

○ゲームが始まったら、冥界の村の南にある「海溝ビフレスト」へ行く





○海溝の奥まで進んで行くと、そこには月へ行く方船があった



○ブリッジにいるキッドに話しかけたあと、方船の外へ出よう。すると…

○なんと!! なぜか「現在の神殿ベルザンディ」に出てしまう



イベントでは…



○通常ならデューンが話すセリフを、なぜかシオンが話す



○シオンのパーティで、神殿のボスキャラと対決することができるぞ

スーパーファミコン

まもりの剣を入手

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

岐阜県／匿名希望クン

ダンサーのシルヴィアを使って、貴重なアイテムを入手できるウル技を紹介するぞ。

まず、第四章までゲームを進めよう。次に、マップ上の右から2番めにある村へシルヴィアを移動させて「むら」コマンドを使う。すると、イベントが始まって「まもりの剣」という武器を入手することができる。この「まもりの剣」は、装備すると守備力を7上げることができる便利な武器だ。特に、守備力の低いシーフやダンサーに装備させると効果的だぞ。

第四章で…



マップ上の右から2番めにある村へシルヴィアを移動させる



イベントが始まって、村人がシルヴィアへ踊ってくれるように頼んでくる

踊る踊る♡



お調子者のシルヴィアは、気を良くして何度も踊ってしまう



村人からお礼に「まもりの剣」をもらえる。ありがたくちょうだいしよう



守備力がアップ。武器レベルが低いので、シルヴィアでも装備できるのだ

スーパーファミコン

V-MAXモードでプレイ

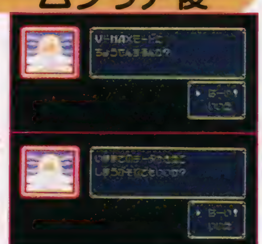
ごきんじょ冒険隊

熊本県／平野武則クン

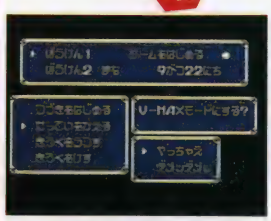
キャラが2倍のスピードで成長できる、V-MAXモードへの入り方を教えよう。

まず、ゲームを一度クリアして、エンディングが終わったあとに出る2つの質問に、両方とも「はーい！」と答えよう。そのあとゲームを再開して、丸いマークが表示されているセーブデータを選ぶ。ここで、メッセージ速度と音楽モードを決定したあとに、「V-MAXモードにする？」というメッセージが出るので「やっちゃえ」を選択しよう。すると、キャラが2倍のスピードで成長するV-MAXモードになるのだ。このモードでは、一度めのプレイでは起こりにくかったイベントが、起こりやすくなっているぞ。

ゲームクリア後…

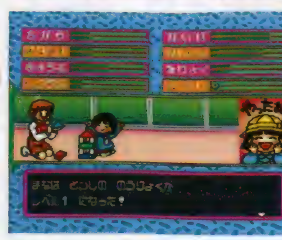


この2つの質問に、両方とも「はーい！」と答えること



「V-MAXモードにする？」の質問に、「やっちゃえ」と答えて、V-MAXモードに突入だ

急成長！



一週間のお勉強をしただけで、メーターがガンガン上がっていくぞ！

スーパーファミコン

隠しファティアをゲット

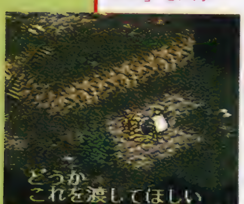
ダークハーフ

宮城県／エビス西でホゲ〜クン

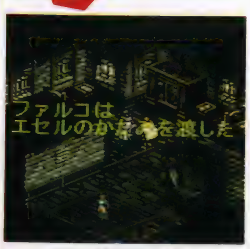
まず、ファルコの章の降臨節第3日に、下の写真に示した、モンテオの町の近くにある隠しエリアに行く。ここにいる傷ついた兵士のエセルに話しかけると、ロゥバムにいる家族に、「エセルのかたみ」を渡してほしいと頼まれる。そして、降臨節第4日にファルコがロゥバムに戻ったら、練石士の館の右隣にある家に行って、中にいるエセルの奥さんと話そう。すると、「エセルのかたみ」を渡したお礼として、エセルの奥さんから、ファティアを5つもらえるぞ。



写真下、中央に見える隠しエリアへ行く。ちなみに左上はモンテオの町だ

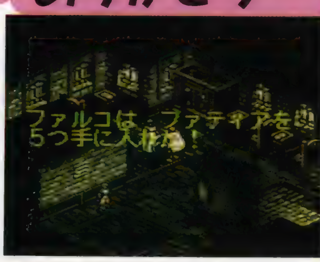


エセルと話して、「エセルのかたみ」を入手



エセルの奥さんに話しかけて、「エセルのかたみ」を渡すのだ

ありがとう…



いいことをしたお礼に、ファティアを5つもらえるぞ

みんなの伝言板

ダービースタリオン96 **その①** やっと100億円ためたと思ったのに、年がかわったら知らないあいだに半分に減っていた。なぜだ—!!（熊本県／松本幸一郎クン・17歳） **その②** オグリキャップや、ヘクタープロテクターのような有名種牡馬から、グリーンマウントなどの通好みの馬まで登場しているところが、いかにも『ダビスタ』という感じです（熊本県／友田恭太郎クン・14歳）。 **その③** 私の父は調教師なので、しょっちゅう友達から『ダビスタ』の調教の方法を聞かれます。しかし、そんなことを聞かれても、お門違いというもので、本当に困ってしまいます。失礼ですよね（東京都／五百蔵伸幸クン・15歳）。

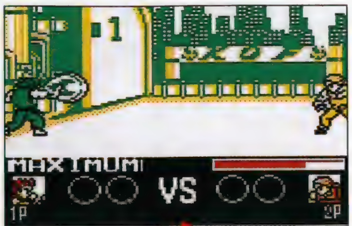
ゲームボーイ　中途半端な超必殺技

熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
兵庫県／山田昌宏クン

長い時間敵に攻撃を加えるタイプの超必殺技を、途中で中断してしまうウル技を伝授するぞ。

まず、リョウ・サカザキ、ユリ・サカザキ、椎拳崇、如月影二、八神庵、ハイデルンのいずれかでゲームを始める。次に、超必殺技を出せる状態にしてから、敵に向かって飛んでいく必殺技（たとえば、リョウ・サカザキなら虎煌拳）を弱で出そう。そのあとすぐに超必殺技を出すと、さきほど弱で出した必殺技を追い越してしまうのだ。このとき超必殺技が敵に当たると、技を繰り出している最中に、弱で出した必殺技が当たってしまう。すると、敵がのけぞったポーズを取り、超必殺技が途中で終わってしまうのだ。ちなみに、超必殺技の最中に敵の体力が無くなると、必殺技が当たっても中断はされない。また、ハイデルンは超必殺技の代わりに、必殺技のネックローリングを使ってもOKだ。

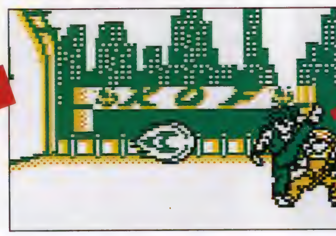
◎超必殺技を出せる状態のときに、虎煌拳など敵に飛んでいく必殺技を弱で出す

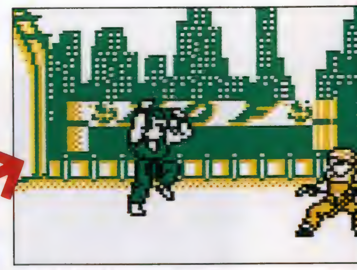




◎すばやく超必殺技のコマンドを入力。成功すると、必殺技を追い越して敵に突進するぞ

◎敵に連続で技をたたき込んでいる最中に、うしろから必殺技が飛んでくる





もう終わり？

◎必殺技が敵にあたると途中でやめてしまう

ゲームボーイ　コンピュータが操作

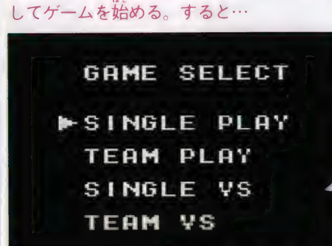
熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
大阪府／池田哲クン

自分の選んだキャラをコンピュータが操作する、観客気分のウル技を紹介だ。

ゲームセレクト画面で、1P側か2P側のⒷを押しながらモードを決定しよう。すると、キャラ選択画面のカーソルがCOMに変わる。このあとキャラを決定すると、選んだキャラをコンピュータが操作するぞ。また、「SINGLE VS」か「TEAM VS」で、1P側と2P側のⒷを押しながらモードを決定すると、どちらのカーソルもCOMにすることができる。

◎ゲームセレクト画面で、右のように操作してゲームを始める。すると…

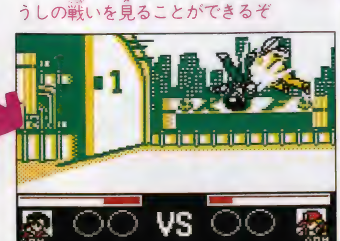
Ⓑを押しながら、モードを決定する





◎キャラ選択画面のカーソルが、1PからCOMに変わっているのだ

◎対COM戦を始めれば、コンピュータどうしの戦いを見ることができるぞ



スーパーファミコン　闘技場で全回復

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
大阪府／藤田東洋クン

闘技場で体力を全回復することができる、ちょっとお得なウル技を紹介するぞ。

まず、HPが減ったユニットを自軍の城（制圧した城でもよい）に戻す。次に、「まち」のコマンドで闘技場へ行き、対戦をして勝つ。このあと、すぐに闘技場から出てマップ画面にユニットを戻そう。すると、なぜかHPが全回復しているのだ。ただし、闘技場で負けるとHPが1になってしまうので、闘技レベルの低い、勝てそうな相手とだけ対戦をしよう。

◎HPが減っている味方のユニットを、いったん自軍の城に戻す。このあと、闘技場で対戦をしよう



闘技場で勝つ



◎闘技場での対戦。なんとか勝つことができたら、無理せず闘技場から立ち去る



◎城を出ると、HPが全回復している

超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

技彦のMiniサポート



エーディンからの贈り物
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

こんにちは！ ウル技一筋10数年、ファミマガ64編集部の金田一技彦です。このコーナーでは、ウル技をよりいっそう楽しむためのちょっとしたアドバイスや、攻略のヒントなどを読者のみんなに紹介していきます。

さて、記念すべき第1回めは、『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』からです。ウル技でエーディンからもらえる「ゆうしゃのゆみ」ですが、残念ながらミデェールは次の第五章までしかこの武器を使えません。なぜならこのゲームでは、第五章が終了した時点でユニットが総入れ替えになるからです。そのため、せっかく入手した武器の多くが、ユニットとともに無くなってしまいます。もっとも、腕輪など武器以外のアイテムは、親から子供へ確実に受け継ぐことができます。そこで、第五章が終了する直前に恋人がいるユニットに残したいアイテムを持たせましょう。すると、このユニットの子供が第六章以降、アイテムを持った状態で登場してきますよ。



●腕輪など、武器以外のアイテムは全部恋人のいるユニットに装備させると、子供が受け継いでくれるぞ

スーパーファミコン
シーフ 愛のレベル上げ
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
滋賀県／岩熊清志クン

恋人を使ってシーフのレベルを上げる、うらやましい技だ。

まず、会話をしたりユニットどうしを隣り合わせにするなどして、シーフ（シーフファイターでも可）に恋人を作る。次に、「あげる」のコマンドを使って、シーフの所持金を恋人に渡そう。すると、シーフの経験値が10だけ上がるのだ。そのあと、恋人が「あげる」のコマンドを使って、受け取った所持金をシーフに返す。こうして、シーフと恋人の間で毎ターン所持金の受け渡しを繰り返すと、戦闘で敵を倒さなくても、シーフのレベルを上げられるぞ。



●シーフのデューから恋人のエーディンに所持金を渡して、経験値を上げる


●何度も繰り返せば、デューのレベルをドンドン上げることができるぞ

お返し♡



●今度は、エーディンからデューに所持金を返してあげよう

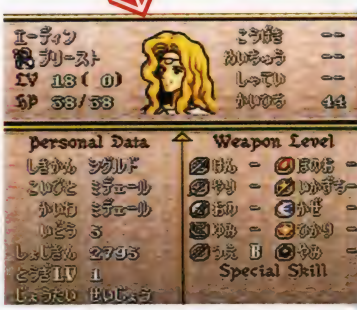
スーパーファミコン
エーディンからの贈り物
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
宮城県／カリコウクン

エーディンからミデェールへ、愛のこもったプレゼントを贈るイベントを紹介しよう。

まず、会話をしたりユニットどうしを隣り合わせにするなどして、第四章までにエーディンとミデェールを恋人どうしにする。そして、第四章の最初のターンで、エーディンからミデェールへ話しかけよう。すると、エーディンがミデェールへ「ゆうしゃのゆみ」を渡すのだ。この「ゆうしゃのゆみ」は、必ず2回以上相手を攻撃することができる強力な武器だ。なお、このイベントはトーヴェ城を制圧したあとでは発生しない。



●ユニットどうしを隣り合わせにして、エーディンとミデェールを恋人にする



●章の初めにステータス画面を見ると、会話欄にミデェールの名前がある

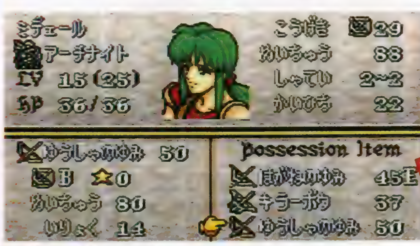
第四章で



●エーディンからミデェールに話しかける

プレゼント♡


●イベントが始まって、エーディンからの贈り物。このあと、メッセージのやり取りが続く



●貧弱な武器しか持っていなかったミデェールには、ありがたい武器。さっそく使わせてもらおう


●「ゆうしゃのゆみ」をゲット！ この武器は、通常第六章以降でないと入手することができない

みんなの伝言板

スーパーマリオRPG　その①　このゲームにもルイージは出てこなかった。この先、ルイージの運命はどうなるのだろう？（京都府／足立有幾クン・13歳）**その②**　スーパージャンプで、100回も跳べる人がいるなんて信じられん。ちなみにボクはまだ17回しか跳べない（愛知県／杉浦慎也クン・14歳）。**スーパーマリオ　ヨッシーアイランド**　このゲームではBボタンがジャンプになっているため、なかなか慣れなくて困っている（京都府／加藤豪宏さん・21歳）。**ゼロヨンチャンプRR-Z**　ウル技のファニーカーを買ったのはいいが、特殊なクルマなのでチューンするのがとても大変だ（和歌山県／青木克也さん・22歳）。

スーパーファミコン

サウンドテストができる

カオスシード

宮城県／すごいわ！かおるクン

ゲーム中に使われている曲を好きなだけ聴くことができる、うれしい技を教えよう。

まずシナリオ1と、シナリオ2かシナリオ3をクリアしてから、シナリオ4をプレイする。このシナリオ4では、ゲーム中に現れるシャスタと戦闘して勝つか、会話選択で「俺の弟子～」を選んでシャスタを仲間にする。そして、ゲームを進めてヒロインを仲間にしてからクリアすること。次に、シナリオ5をプレイして、幼龍を急成長させないように育てながらクリアする。このあとシナリオ2をプレイして、洞天福の街に行く。ここで、兵舎に行き、中の人に話しかけよう。すると、画面に数字が表示され、これを選択するとサウンドテストができるようになるのだ。なお、話しかけた人によって、表示される数字は異なっていて、全部で52の曲を聴くことができる。操作方法は、上下で数字を選択しAで演奏、もう一度Aを押すと曲が止まる。

○ゲーム中に使われているBGMを聴くことができるのだ

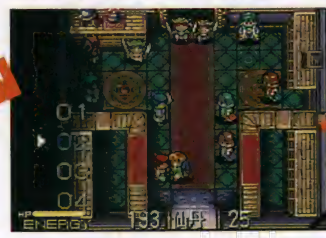
○シナリオ5をプレイして、幼龍を急成長させないようにしながらクリアしよう





○シナリオ2をプレイして、洞天福の街に行く。そして街の東にある兵舎の中に入るのだ

○兵舎の中の人に話しかけると、数字が表示される。数字を選んでAを押すと…





スーパーファミコン

超天才選手現る

実況パワフルプロ野球3

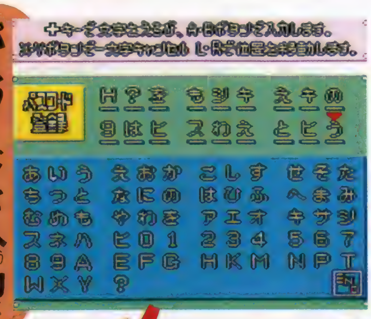
神奈川県／若月雄吾クン

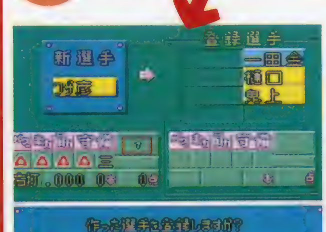
イチローもびっくりの、超天才選手を登録できるウル技だ。

まず、新人モードのパスワード登録で、「H?を　もシキ　えキの　9はヒ　スわえ　とヒう」と入力しよう。すると、パワー255、走力15、肩力15、守備力15、ミートカーソルの大きさが7、ききうで・バッティングフォームが右投右打という、優秀な能力の選手を登録できる。くわしい特徴については、右下の写真を見てほしい。ちなみにこの選手は、読売ジャイアンツの三塁手で、背番号は1番だぞ。

○これが、超天才選手のパスワードだ。入力ミスしないようにね！

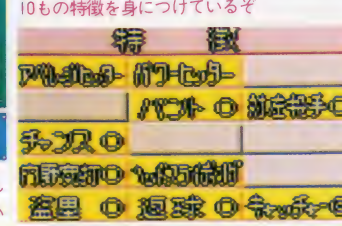
パスワードを入力





○すべての能力がAになっている。こんな選手には、ちょっとお目にかかれない

○普通の選手なら、身につけている特徴はせいぜい3つ～5つくらいなのに、この選手は10もの特徴を身につけているぞ



スーパーファミコン

セーブデータが増える

アンジェリーク ヴォイスファンタジー

愛知県／ミッフェロクン

まず、セーブ画面にしてカーソルをデータ5に合わせる。そして、LとRを押しながら下を押そう。すると、画面が切り替わり、新たにデータ6～10が表示されるのだ。ここでは、1～5のデータと同じようにセーブすることができるぞ。なお、データ6にカーソルを合わせて、LとRを押しながら上を押せば、データ1～5のセーブ画面に戻すことができる。また、一度ゲームを中断してから再開するときも、同じ操作で6～10のデータを選ぶことができるぞ。

○セーブ画面で、カーソルをデータ6に合わせてから左のように操作しよう

LとRを押しながら下を押す



うれしい♡



○画面が切り替わり、6～10のデータが表示されるのだ



○ゲームを再開するときも、同じ操作で6～10のデータからゲームを始めることができるぞ

超ウルトラ技

次号のファミマガ64は、7月12日（第2金曜）発売です。

エンディングが変化

スーパーファミコン

スーパーマリオRPG
茨城県／シリーズ大ファンクン

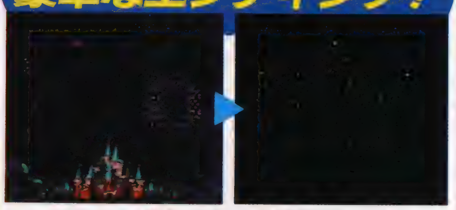
エンディングの花火が変化するウル技があった。

ドゥカテティ炭坑でダイナとマイトを助けたあと、ドゥカテティに住んでいる花火職人から花火を買えるようになる。ここで花火を買った回数が多いほど、エンディングで花火の上がる数が増えるぞ。また、最後のしかけ花火の絵柄も、右下の表のように変化するのだ。ちなみに、花火を持っている状態では新たに売ってくれないので、持っている花火を使ったり売るなどしてから買いに行こう。



ドゥカテティにいる花火職人から花火を5回以上買っておくと…

豪華なエンディング！



エンディングの最後で、小さな花火がたくさん上がったあと、スターの絵柄のしかけ花火でフィニッシュ！

エンディングの変化一覧表

買った花火の数	花火の絵柄
0～2個	キノコ
3、4個	フラワー
5個以上	スター

ユメまくらの秘密

スーパーファミコン

スーパーマリオRPG
京都府／野々口優木クン

マシュマロの国の宿屋で使うと夢を見られる、「ユメまくら」の秘密を教えよう。

マシュマロの国の宿屋に泊まると、宿屋の主人から「ユメまくら」を使うかと尋ねられる。ここで「使ってみる」と答えると、ランダムでマリオがいろいろな夢を見ることができる。このうち、キノピオがオバケになる夢を見た場合は、マリオが目を覚ましたあと、キノピオから「レッドヨッシーエキス」を2つももらえるのだ。なお、この夢は一度しか見られない。

ユメまくらを使う



マシュマロの国で宿屋に泊まり、左のようにすると、夢を見られる



ランダムで、キノピオが正体を明かしてオバケになる悪夢が見られる。このあと目を覚ますと…

これって逆夢？



本物のキノピオから「レッドヨッシーエキス」をもらえる

背番号をチェンジ

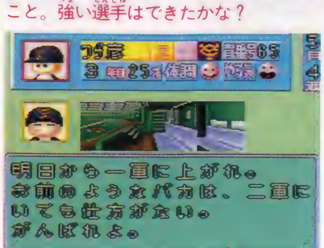
スーパーファミコン

実況パワフルプロ野球3
岡山県／ナゾのぶったいXクン

サクセスモードで作成した選手の、背番号を変えられるウル技を伝授しよう。

まず、サクセスモードをクリアする。そして、監督と作成した選手の会話が終了して、「作った選手を登録しますか？」と表示されたら、約6秒間スタートボタンを押し続けよう。すると、「背番号を入力してください」という画面に切り替わり、00～99の範囲で選手の背番号が変えられるようになる。背番号の数字は、十字ボタンの上で大きく、下で小さくなるぞ。なおこのウル技は、すでにサクセスモードで作成して、新人モードに登録されている選手でも実行することができる。この場合は、最初に新人モードの選手パスワードを表示させて、背番号を変えたい選手のパスワードを記録する。そのあと、選手パスワード入力でそのパスワードを入力すると、「作った選手を登録しますか？」と表示されるので、あとは右と同じ手順を実行すればOKだ。

まずは、サクセスモードをクリアすること。強い選手はできたかな？





スタートボタンを押し続ける

この画面で左のようにしつつ、約6秒間じっとガマンするのだ



キミが苦労して作った選手に、好きな背番号がつけられるようになるのだ

登録済みの場合



パスワードを入力してから、スタートボタンを押し続ける

みんなの伝言板

きみのハガキだ！ **その①** ゲーム好きの友人たちと面白いゲームについて話をすると、みんな口々に同じ意見ばかり言う。まるで、マインドコントロールされているみたいで困ってしまう（香川県／今岡裕之さん・21歳）。**その②** 野球ゲームによく「OBチーム」が存在するが、どうせなら今をときめく「モルツ球団」を入れてはどうだろう。バースもいることだし、きっと最強だろう（埼玉県／秋山功クン・17歳）。**その③** 受験生にゲームは御法度だというのに、もうすぐニンテンドウ64が発売されてしまう。もう少し早く発売してくれれば良かったのに～。ちなみに今年、ぼくは大学受験生…（岩手県／長谷川圭輔クン・17歳）。

長湯でのぼせる

スーパーファミコン
スーパーマリオRPG
宮城県／わくやんクン

マリオがのぼせてしまう技だ。マシュマロの国でマルガリータを倒すまでゲームを進めると、温泉に入れるようになる。この温泉に入ると、画面が光ってパーティ全員のHPとFPが全回復するが、そのあともしばらく温泉に入り続けてみよう。すると、マリオが赤くなり、倒れてしまうぞ。



マシュマロの国でマルガリータを倒したあと、温泉にしばらくつかっていると…



長湯のため、マリオがのびて赤くなり、倒れてしまう

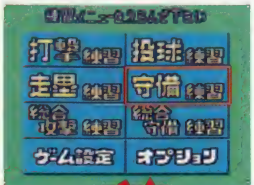
もうフラフラ

犬が乱入する

スーパーファミコン
実況パワフルプロ野球3
北海道／市島雄輔クン

練習中に、なぜか犬が乱入してくるウル技だ。キャンプモードの守備練習を選んだら、ノックの画面に戻らないようにして、外野とピッチャーを含む野手全員に次々とボールをまわそう。すると、「ワンワン」という犬の鳴き声がして、ボールを追いかけるように犬が球場に乱入してくるぞ。

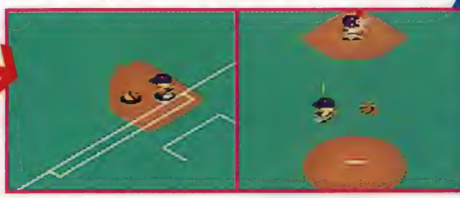
キャンプモードの守備練習を選んで、さあ練習開始！





外野手にボールを送球するには、内野手にわざと暴投させよう

犬が乱入したあとに、各選手にボールを送球すると、犬がボールを追いかけて遊びはじめるぞ



ワン！ワン！

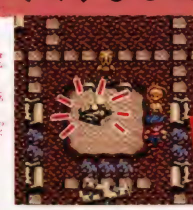
みんなで砂遊び

スーパーファミコン
トレジャーハンターG
東京都／坂田宏一クン

ゴルゴビナの港町までゲームを進める。そして、町の西側にある砂場へ行って、砂山を調べてみよう。すると、砂山をパーティみんなで取り囲み、砂の城を作ってしまうのだ。これは、何度でも繰り返せるぞ。

よくできました

ゴルゴビナの港町の西にある砂場に行って、砂山を調べてみよう





砂の城を作ってしまう。やっぱり子供だね

人形の秘密

スーパーファミコン
トレジャーハンターG
愛媛県／新谷広クン

武器屋や道具屋の壁に、ときどき人形がかかっている。これはホヒホヒ人形といって、調べるとGivがもらえるのだ。しかも、ゲームを進めて見つけた人形を調べるたびに、もらえるGivの額が多くなるぞ。



道具屋で、見るからに怪しい人形を発見したぞ。とりあえず調べてみよう

ラッキー、Givをもらったぞ。でも得体の知れないヤツ…

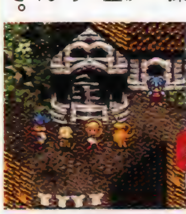


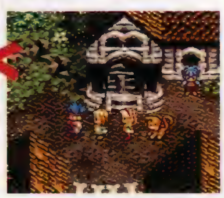
退屈なポーズ

スーパーファミコン
トレジャーハンターG
京都府／駒井春樹クン

町やダンジョンならどこでもいいから、キャラを操作しないで、しばらくじっとしていよう。すると、主人公のレッド以外のパーティ全員が、それぞれいろんなポーズをとりはじめるぞ。

たまには、何もしないでじっとしていよう





それぞれ、いろんなことを始めちゃったぞ

試合を放棄

スーパーファミコン
実況パワフルプロ野球3
和歌山県／ABSクン

サクセスモードの試合を放棄して評価が下がる、困ったウル技を教えよう。まず、サクセスモードを選んでゲームを進めて、試合中にリセットする。そのあと、同じファイルを選んでゲームを始めよう。すると、チームメイトの谷田さんから、試合を放棄したことを怒られてしまうのだ。さらに、監督とコーチの評価が下がってしまうぞ。

調子は最悪だ！ ここでリセット





怒られるし、評価は下がるし、最低だ

技のヒット数が増加

ゲームボーイ
熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
愛知県／福澤裕一クン

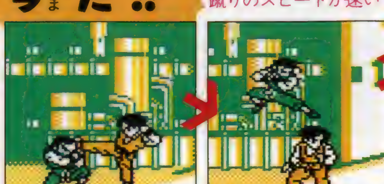
如月影二でゲームを始める。そして、相手が攻撃をしてきたらそれをガードして、すぐに天馬脚を出そう。すると、通常よりも攻撃時間が大幅に長くなり、与えるダメージも増加するのだ。ちなみに、この攻撃を強で出すと、相手の体力を半分くらい減らすことができる。

むっ！ 敵が攻撃を仕掛けてきた。ガードしよう

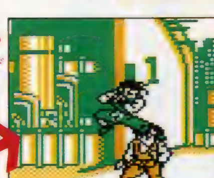


今だ!!

よしっ！ すぐにコマンドを入力だ



せりゃ！ 通常よりも蹴りのスピードが速いぞ



どうだぁ！ しつこいくらい攻撃し続けるのだ

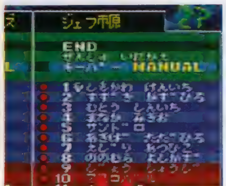
蹴りまくり！

超ウルトラ技

スーパーファミコン 飛び出すキーパー

Jリーグエキサイトステージ'96
香川県／家なき子ファンクン

まず、トレーニングAを対戦で始めて、キーパーをマニュアルにする。次に、ボールを持った選手を、相手のペナルティエリアの中に入れる。このとき、ボールを持っていない側は、相手のゴール方向へ、十字ボタンを押しながらAかBを連打しよう。すると、キーパーがどんどん前にジャンプしていき、ペナルティエリアを飛び出してしまう。



○対戦で始めて、キーパーをマニュアルにしておく


○キーパーを操作して、何度もジャンプさせよう


○あらら、ペナルティエリアを飛び出しちゃったよ


○さらに続けると、こんなところまで行ってしまうのだ

どこまで行ってるの？

スーパーファミコン 懐かしのBGM

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
東京都／りってクン

懐かしのBGMが聴けるウル技を紹介するぞ。まず、自軍の城にいるユニットを闘技場へ行かせる。ここで、対戦をせずに1分ほど待とう。すると、突然拍手の音がして、前作『ファイアーエムブレム 紋章の謎』で使用されたBGMが流れるのだ。

闘技場で1分ほど待つ



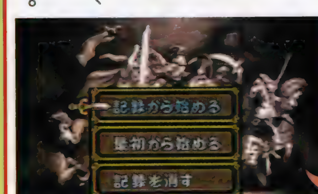
○聴き覚えのあるBGMが流れるぞ

スーパーファミコン タイトル画面を省略

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
広島県／垣崎幸一クン

ゲームをリセットするときに便利なウル技だ。リセットしてスタートを押し続けると、タイトル画面やデモ画面を省略して、すぐにメニュー画面を出せる。なお、この技はコントローラでリセット（L、R、セレクトを押しながらスタート）した場合でもできる。

リセットして、スタートを押し続ける



○タイトル画面やデモ画面を飛ばして、いきなりメニュー画面が出る

スーパーファミコン 小便小僧を破壊

ごきんじょ冒険隊
熊本県／平野武範クン

公園の小便小僧を破壊できるウル技だ。まず、まなちゃん（なこでも可）をパーティの先頭にして、Bボタンダッシュができるようにする。そして、公園の真ん中にある小便小僧に、Bボタンダッシュで体当たりしよう。すると、小便小僧の頭が吹っ飛んでしまうのだ。


○このへんから、Bボタンダッシュをぶちかませ！


○見事？　小便小僧を破壊。まったく、まなちゃんも悪い子だね

超ウルトラ技大募集！

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号をはっきり書いて送って欲しい。もし、同じ内容の技がたくさん送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人を採用している。またこのコーナーでは、『スーパーマリオ64』の特集を予定している。7月1日までに送ってきてくれて採用された場合、通常の賞金の2倍をプレゼントしちゃうぞ。たくさんの応募を待ってるよ！

FAXなら24時間OK!!
FAX番号 022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円　980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

↑うら

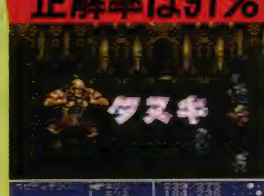
- ゆうびんばんごう
- じゅうしょ
- なまえ（フリガナ）
- とし
- でんわばんごう
- 技の内容

No.11当選者

- 青森県／木村正宏
- 岩手県／伊藤勝也
- 埼玉県／渡辺正人
- 東京都／本間昭三
- 岐阜県／杉山誠
- 京都府／染谷日菜
- 大阪府／北野将則
- 山口県／片野幸博
- 香川県／大原亮平
- 福岡県／宮田浩

以上敬称略

正解率は91％



○しり取りで負けて倒されるなんて、ちょっとまぬけですね

No.13のウソ技の答え

ファミマガ13号のウソテックイズの正解は、『ルドラの秘宝』の十両技で「言霊でしり取り」でした。当選者は、3号で発表の予定です。なお、ファミマガ11号の当選者は、左の10名です。当選おめでとう！

超新作先取り大作戦

さくいん

画面はすべて開発中のものです

超新ロックオン

最新ソフトの「先取り情報をお届け!」

立方体の転がりを見切る新感覚パズル

Cu-On-Pa（クオンパ）

N64 パズル

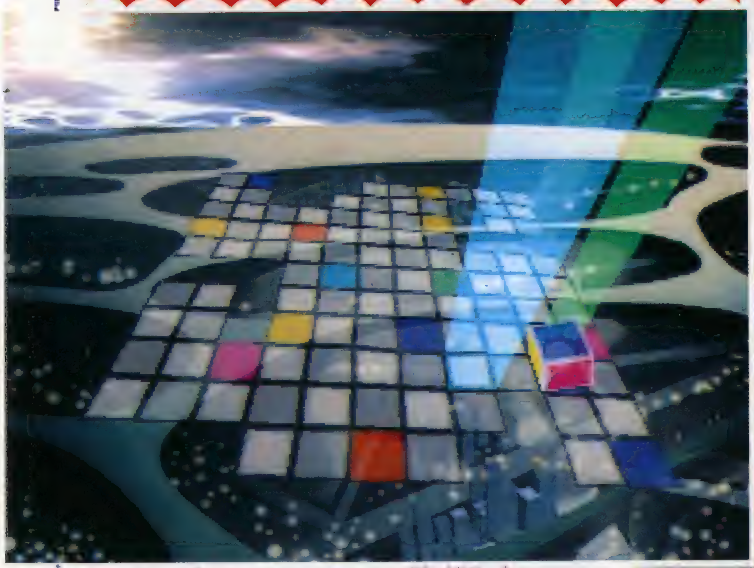
T&Eソフト
9月中旬発売予定
価格未定
32M

T&EソフトのN64初参入ソフトは新感覚のパズルだ。内容は、平面上の「カラーパネル」や「ライフパネル」を、6色の面で構成されたキューブで消していくというもの。パネルの消し方は、キューブを転がして下に来るパネルとキューブ上面の色を合わせればOK。ライフパネルを時間内に規定数消す「ノーマルモード」と、規定手数内で消す「パズルモード」がある。



↑両モードとも100面ずつ用意されている

シパーッと光る美しい演出!!



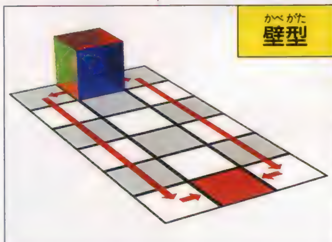


↑↑パネルを消したときなどに、まばゆい光の演出が見られるぞ

〈消し方解説〉基本5パターンはコレ!

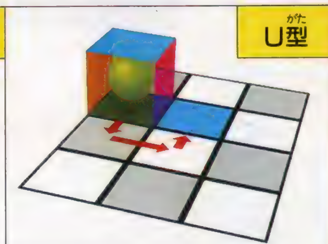
このゲームでは、目標とする色のパネル上に、同色の面が上に来るよう、いかにキューブを転がしていくかがポイントとなる。色が違うパネル上には転がせないので手順は重要。そこで、キューブとパネルの位置関係から、定石といえる5つの基本パターンを紹介するぞ。

壁型



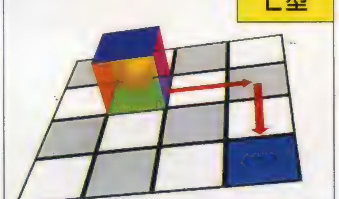
キューブ上面と同色のパネルが、キューブから見て直線上にあるときの消し方。直線上なら、どれだけ離れていても消すことができる

U型



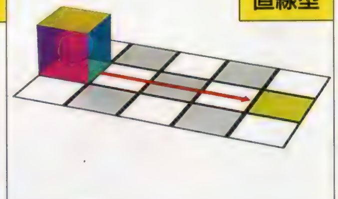
キューブの軌跡がU字型になる、最も基本の転がし方。キューブ上面と同じ色のパネルがキューブのとなりにあるときは、これでOK

L型



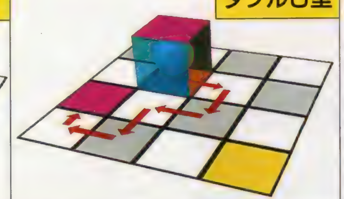
直線型の途中で直角に曲がるL型。キューブから対角線で2個目に位置するパネルを目指すときの転がし方。頭の中でやってみよう!

直線型



キューブから直線上4個目の位置に、上面と同色のパネルがあるときはコレ。壁型のように、左右に転がせない狭い場所で使えそうだ

ダブルU型



U型の発展。キューブから対角線で1個分の位置に、上面と同色のパネルがあるときの転がし方。これを理解すれば上達できるはず

ピノキオ

ピノキオの滑らかな動きはアニメ並!

SFC	アクション
カプコン	
発売日未定	
価格未定	
24M	

ディズニーの名作「ピノキオ」のストーリーをモチーフにしたアクション。遊園地や海の中など、アニメさながらの冒険が楽しめる。基本はジャンプやアタックを駆使して進んでいくのだが、風船で空を飛んだりトロッコに乗ったりと楽しい仕掛けがいっぱい。難易度は3段階に設定できるので苦手な人も安心だ。また、中にはプレイできるキャラクタや、ピノキオの操作が異なるステージがあるぞ。



町ではちょっぴり意地悪な子供たちが行く手を阻む。ジャンプでかわして先に進もう

絵本のグラフィックで、おおまかなストーリーが紹介される。名作の雰囲気そのままだ



ストロンボリだ!



全身黒ずくめの怪しいストロンボリたちが、ピノキオの邪魔をする。うまくかわせるかな?



海のなかで、たっくさんのお魚さんたちに出会った。みんな急いでいるようだけど…

遊園地のお空をユ～ラユラ…



遊園地では風船につかまって空を飛ぶぞ! ゲーム中に流れる「星に願いを」を始めとする5曲の名曲が、雰囲気を抜群に盛り上げてくれる

トロッコに乗ってジェットコースターのように滑りおりる。スリル満点だ!



遊び方の異なるステージがある!

ステージ2はプレイヤーが"ジミニー・クリケット"となって、街灯に寄ってくる虫をやっつけていく。さらに、ステージ3では、ピノキオを舞台の上で操っていくのだ。とくにステージ3では、まわりの人形の動きに合わせてピノキオに腕を上げさせたり、ターンさせたりと、ほかのステージとは一味違ったアクションが楽しめる。

It's Show Time!!

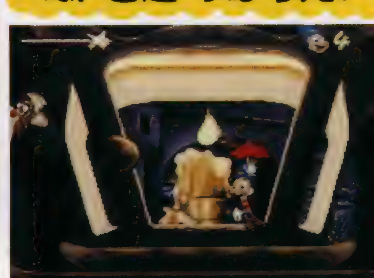


女の子の人形とデュエットだぞ!



人形の兵隊さんの動きに合わせてレッツ・ダンス!! スポット浴びて拍手喝采!

蛾を追っぱらえ!





ジミニー・クリケットは、虫たちに傘を振ってアタ～ック! よれるもんならよってみい!!

5人のヒーローが活躍するアクション

マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム

SFC アクション

カプコン
発売日未定
価格未定

16M

5人のアメリカンヒーローが戦う!

アメリカのマンガ「マーヴルコミックス」で活躍している5人のヒーローのアクションゲームが登場するぞ。業務用の同名タイトルは、対戦型の格闘ゲームだが、SFC版は横スクロールのアクションゲームになっている。プレイヤーは5人のヒーローの中から好きなキャラクタを選んで最終ボスの"サノス"を倒すことが目的だ。気になる友達との同時プレイだが、残念ながら1Pのみでしかできないとのこと。



この5人のキャラクタの中からプレイヤーは、1人を選んで戦っていくことになる



日本でもおなじみのキャラクタが登場している

回復アイテムを入手



アイテムを入手すれば能力を上げられる



登場するすべてのキャラクタは大きく描かれている



途中、さまざまな仕掛けが待ち受けている場面も

攻撃、特徴の異なるキャラクタを操作

登場するキャラクタは、「スパイダーマン」「ウルヴァリン」「キャプテンアメリカ」「ハルク」「アイアンマン」の5人。それぞれ攻撃力や素早さなどの能力がことなっているのだ。開発中のためゲームの詳細は決まっていないが、各キャラクタはコマンドを入力することでいくつかの必殺技がだせる。ストーリーはどのキャラクタを選んでも基本的には変わらないが、アイテムをもらうステージが変わるぞ。



水の中のステージでは「AIR」のメーターが無くなるとやられてしまう



コマンドを入力すれば、強力な必殺技を繰り出すことができるのだ



すべてのキャラクタは攻撃、防御力、素早さなどがことなっている。どのキャラクタを選んでも、アイテムの入手方法が違うだけでストーリーの展開には変更がないので、好みにあったキャラクタで戦える

シリーズ第2弾は『桃太郎』2作品！

桃太郎コレクション

GB 13色対応 バラエティ

ハドソン
8月9日発売予定
3980円

8M+64KRAM

ハドソンが過去にGBで発売したソフトを1本にまとめた「コレクションシリーズ」の第2弾が早くも登場。今回は『桃太郎』シリーズとして人気を博したアクションゲームの『桃太郎電劇』と今やおなじみ、ボードゲームの『桃太郎電鉄II』の2タイトル。それぞれ特にゲーム内容に変更点はなく、当時のままでプレイすることができる。また、今回もゲームはイラスト付きの缶に入って発売される。



『桃太郎』シリーズの2作品をプレイすることができるソフト。ジャンルも違っているのだ

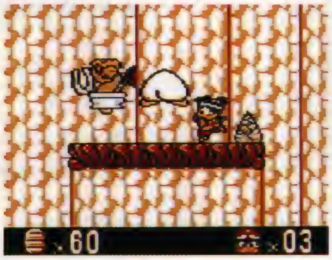
桃太郎電劇

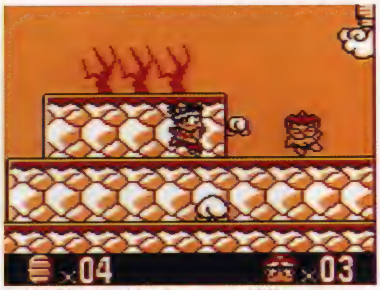
桃太郎が鬼に桃を投げつけて退治していくアクションゲーム。武器となる桃は敵に当たると中ぐらいの桃、大きな桃と3段階に大きさが変化していく。一番大きな桃は敵に当たると小判へと変化するのだ。また、アイテムとして現れる「きびだんご」を取ると移動速度の速い"犬"、ジャンプ力の大きい"猿"、高いところからゆっくり降下できる"キジ"の3種類に変身することができる。

アイテムで変身


きびだんごを取れば能力のことなる3種類の動物に変身することができる


ステージは全部で6つ用意。各ステージの最後はボスキャラクタが待ち受けている


一番大きな桃を敵にぶつけると小判になる。100枚集めると桃太郎が1人増える


桃太郎は敵に桃を投げつけて攻撃していく

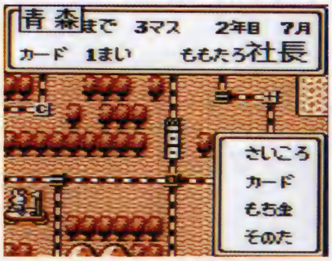
SUPER桃太郎電鉄II

サイコロを振って、指定された場所へ誰よりも早く移動しながら、物件などを購入して資産を増やしていくことが目的のボードゲーム。指定された場所に誰よりも早くたどり着けば多大な金額を入手でき、物件を入手するための資金源となる。

指定された場所へ到着するとランダムに次の目的地が指定され、ゲームが終了するまでこれを繰り返していく。また、おなじみの貧乏神"キングボンビー"も登場するぞ。

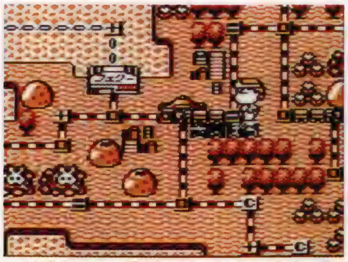


最大4人まで交代での対戦プレイができる。駆け引きが重要なゲームだ！



プレイは1～99年まで設定できる。最終的に総合資産金が多かった人が勝ちになる

おなじみキングボンビー！


目的地から一番遠い人は勝手に物件を売ったり、買ったりするキングボンビーが！

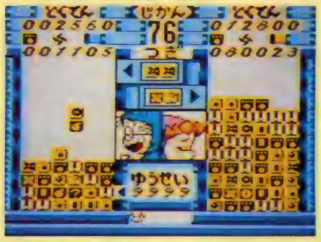


カードの使い方も重要。うまく使えば大逆転も可能だが、ひとつ間違えれば…

超新作究極の先取りロックオン

●カルチャーブレーンが8月2日にSFCで発売を予定しているアクションゲームの『忍たま乱太郎 スペシャル(仮称)』とGBで9月に発売を予定しているパズルゲーム『パズル 忍たま乱太郎(仮称)』、同じく9月に発売を予定している格闘アクションゲームの『SD飛竜の拳II(仮称)』の画面写真を入手したので紹介するぞ。


『忍たま乱太郎 スペシャル(仮称)』。今度はどんな冒険になるのかな？


SFC版でも発売された『パズル 忍たま乱太郎(仮称)』。基本的に同じ内容


『SD飛竜の拳II(仮称)』。2Dの画面で戦っていく格闘アクション

人気ソフトの最新情報を追っかけ！

超新ホーミング

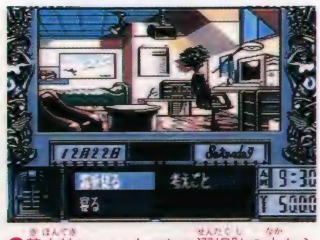
サンプル入手！

同級生2

SFC	アドベンチャー
バンプレスト 10月発売予定 7980円	
32M+16KRAM	

新キャラ&SFC版ビジュアルを披露

SFC版オリジナルのキャラが登場するというのは以前お伝えした通りだが、今回はナント彼女のイラストを入手！　実はこのイラスト、製品のパッケージ用として描かれたもの。その中に本家のパソコン版では見たこともない女のコがいた、ってわけだ。まだ彼女のプロフィールも、名前すらも不明だが、これはおいおい明らかになってくることだろう。見たところ深窓の令嬢とでもいう雰囲気。片方だけ見えている襟元はほかのキャラと同じく制服のブラウスのようなので、同じ学校の生徒として出てくるんだろうね。



基本的に、いくつかの選択肢の中から自分の行動を決めてゲームを進めていく。SFC版オリジナルの彼女とは、どこで出会えるようになるんだろうか

謎の美少女を発見！


おなじみのキャラがズラリとそろった中、左下に1人見なれないコが

プロローグの画面を大・公・開！

今回イラストのほかに入手できたのは「プロローグ」入りのサンプルロム。パソコン版と同じく、プロローグではゲームのように自分の行動を選択し、遊びながら設定を知ることができる。ここでは、そこに出てくる女のコを見せちゃうぞ。



プロローグでは、主要な女のコのほとんどが出てくる

鳴沢唯

親同士が知り合いで、主人公と同居している。血のつながりはないが主人公を「お兄ちゃん」と呼んで慕っている。


制服とおそろいにした、髪のリボンがカワイイ


家での普段着。大きめのトレーナーからのぞくタンクトップの肩ひもと、首筋がまぶしい

鳴沢美佐子

唯の母親。夫を亡くし、主人公の父親の勧めでいっしょに住むことになった。喫茶店を1人で切り盛りしている働き者。


家でも喫茶店でもエプロン姿でいることが多い

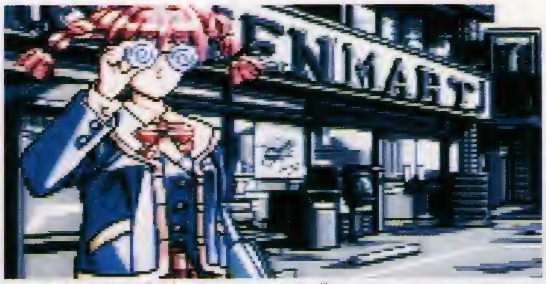




南川洋子

バイク好きで、ちょっと不良っぽい雰囲気の女のコ。悪気はないのだが、何かと主人公につっかかるようなことを言う。

学校の中でも、制服のベストを肩にかけている姿を見かける



加藤みのり

まさに「絵に描いた」としか言いようのないグリグリメガネが強烈。クラスでは地味な存在だが…。

いつ会っても主人公にはそっけない態度。ゲームでもマンガでも、メガネっコの素顔はカワイイと相場が決まっているが、彼女は？



都築こずえ

主人公にあこがれている下級生のコ。子供っぽくてどこか現実離れした行動をとるが、自分はもう大人だと思っている。

ほかの女のコより少し年下のせいか、きゃしゃで可憐な印象。同じ制服姿でも、どこか初々しい

学校の図書館で、主人公とぶつかって転んでしまったシーン



舞島可憐

押しも押されぬスーパーアイドルの同級生。ふとしたきっかけで主人公と親しくなる。忙しくて学校を休むことが多い。

制服の上着までキッチリ着ている



男物っぽい、大きめのハーフコートがかわいらしさをいっそう引き立てる。普段、仕事に行くときや、街を歩くときはこれを着ている



片桐美鈴

スタイルバツグン、大人の魅力があふれる美人教師だ。主人公のクラスの担任をしている。

学校にいるときでもあえて地味にせず、赤いジャケットでキメている



水野友美

主人公とは家が隣同士で幼なじみ。クラスの誰もが認める優等生で、優しくて、カワイくて、非の打ち所がない。

スッキリした髪型やメガネが、いかにも優等生



篠原いずみ

外見も話し方もボーイッシュだが、実は社長令嬢。主人公とは友達同士のようなフランクな口調で話す。弓道部の部長を務めている。

何のてらいもなく、まっすぐ主人公をみつめる目にかえってドキドキ？ ストレートの短い髪があどけない雰囲気



弓道場での一コマ。少年剣士のようなりりしさがただよう



主人公の家の窓から見えちゃったのだ

野々村美里

バスガイドをしているフツーのお姉さん。大学生の彼氏とつきあっている。バスガイドの制服が好きでこの仕事に就いた。



デザイン性の高い、キュートな制服が似合っている。年上のはずだが、やや童顔でおちゃめな雰囲気が親しみやすさを感じさせる

サンプル入手!

ドラゴンナイト4

SFC シミュレーション

バンプレスト
10月発売予定
7980円
24M+64KRAM

ゲームの展開方法やビジュアルを公開

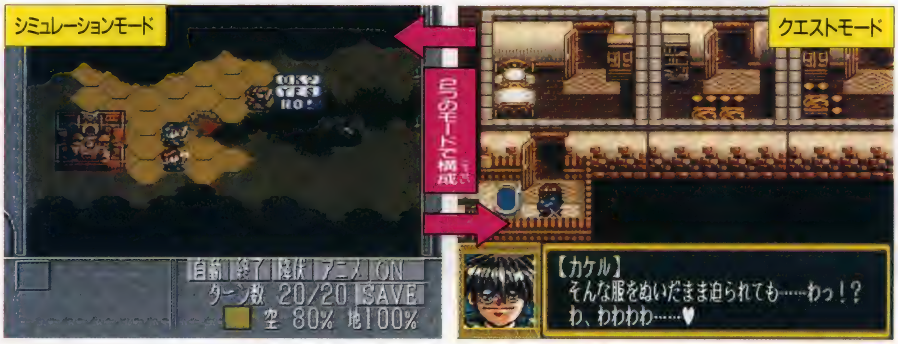
RPGのように街や村を歩き回り情報や仲間を集めて物語を進める「クエストモード」、戦闘で、ユニットを操作して敵を倒す「シミュレーションモード」と2つのモードで構成されているこのゲーム。今回は序盤のビジュアルの数々や戦闘システム、さらにSFC版オリジナルのキャラを紹介。



いろんな人と会話して情報を集める



冒険中、主人公"カケル"を手助けしてくれるキャラが数多く登場する



この2つに分別されたモードを交互に繰り返してストーリーは展開していくのだ

イベントが発生するとビジュアルでストーリーが進む

クエストモードでは、プレイヤーがいろんな人と会話をするうちにイベントが発生する。イベントが発生するとビジュアルでストーリーが展開していくのだ。主人公"カケル"が冒険中に出会う人々との会話やストーリーの重要な場面はビジュアルがながれ、わかりやすい演出になっている。



主人公の敵として登場する"ルシフォン"



少年期のカケル。小さいときから、正義感が強く、好奇心がおうせい

美少女キャラも数多く登場

手前の2人は魔王ミナクスの娘。このゲームの重要なキャラ





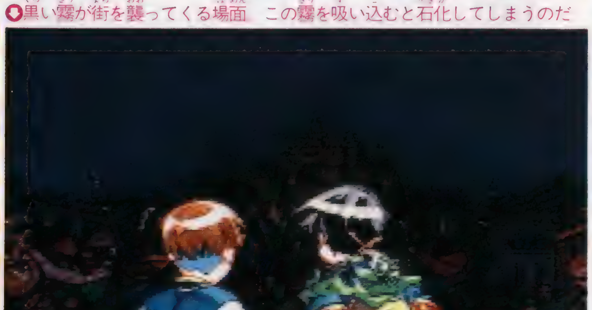
敵、味方問わず美少女キャラがいっぱい



神の血を受け継ぐ父、勇者タケルにかわって世界を救う冒険へと旅立つのだ

黒い霧が街を包む…

黒い霧が街を襲ってくる場面。この霧を吸い込むと石化してしまうのだ





いろんなキャラがカケルに力を貸してくれる。中には冒険のじゃまするキャラも…

ユニットの特徴や地形を考えて攻撃

戦闘シーンはターン制でユニットを操作する

戦闘は、味方のユニットを操作して敵を攻撃していくシミュレーションタイプ。1つのユニットは9人で構成された部隊になっていて、全滅させれば倒したことに。また、攻撃するときは地形効果でダメージが変化するので戦略を考えないと敵に与えるダメージが少なくて、倒せない場合もあるぞ。




ユニットは遠くの敵に間接攻撃できるものと、直接攻撃するものの2種類がある



街の中などは防御効果が高い。ユニットの攻撃力が高くないと、相手により多くのダメージを与えることは難しいのだ



攻撃できる範囲を赤いマスで表示。1マス分しか表示していないユニットは直接攻撃のみ



まずは敵を攻撃できる位置まで移動する。地形によって移動できる距離が変わっていく

これがSFC版オリジナルキャラだ！

SFC版に登場するオリジナルキャラを紹介。これらのキャラは、パソコン版の原画を担当した竹井正樹さんが新たに描き下ろしたもの。今回紹介する3体のキャラのうちリディアとハーディスは敵である魔王の手先として物語の序盤から登場してくる。なお、ウェンディは冒険の途中で主人公の仲間になるとのこと。



リディア

大きな鎌が死に神をイメージさせる。かつては神族だったが、ルシフォンに精神を破壊され、家来と化す。

ハーディス

ルシフォンの家来でドラゴンナイトの戦士。その手にある剣を武器に戦っていく。魔王ミナクスの娘"マノ"のためにルシフォンに協力するが、いつの日か彼に取って代わろうとたくらむ野心家。

ウェンディ

一見子供っぽい外見だが、風の精霊魔法を使うことのできる魔導士。恐いもの知らずといった強気な性格で好きなものは美しい年上の女性、嫌いなのは軟弱な男とちょっとアブナイ女の子。

サンプル入手!

サラブレッドブリーダーIII

SFC　シミュレーション

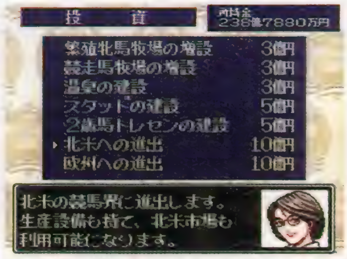
ヘクト
9月27日発売予定
価格未定

16M+512KRAM

約530にのぼる海外レースに出場できる!!

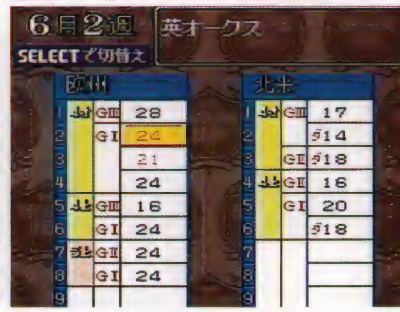
シリーズ3作目は欧州や北米など、約530の海外レースに出場できることが判明。出場するには、厩舎や牧場を構える場所を欧米から選んで投資すればOK。あとは現地で牝馬を買い、種付けして育てていくのだ。また、育てた馬のパスワードを利用して友達と対戦できるシステムは、パーティーモードとしてパワーアップした。





海外に進出するには、かなりのお金が必要。投資の翌年からは海外へ馬を輸出できる

海外では重賞レースのみ、出場や観戦が可能だ

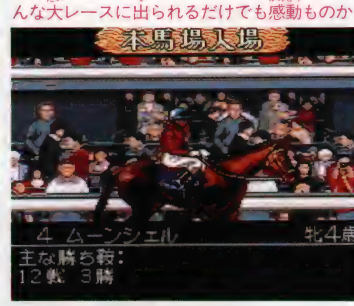


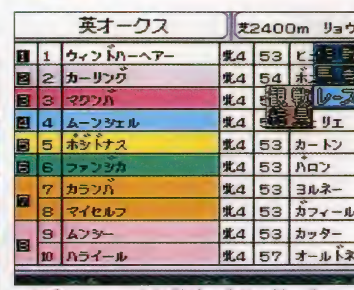
海外の大舞台が山ほどある!!



『III』ではレースシーンで、スピードやスタミナなどのパラメータが表示されるのも特徴のひとつ。海外レースに出場する馬たちは、さすがに実力のある強者ぞろいだ!

レース前のパドックシーン。育てた馬が、こんな大レースに出られるだけでも感動ものかも

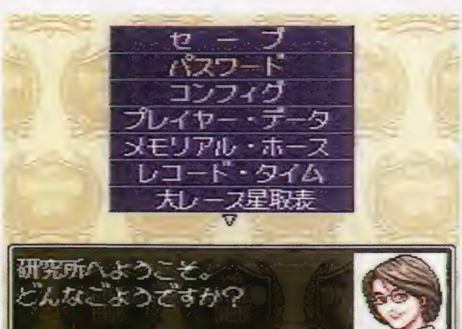




海外レースは日本同様、自分の馬が出ていなくても、馬券を買ったり観戦することができる

パーティーモードで対戦がさらに充実!

『III』では友達との対戦が、パーティーモードという独立したゲームモードで楽しめる。対戦は、最大8人まで参加可能。対戦用にパスワードで登録できる馬は、前作の16頭から32頭に倍増した。さらに、競馬場の距離やレースの条件を設定して、オリジナルのレースで対戦することが可能だ。また、自分の馬の勝敗など、通算の成績がポイントで表示されるので、長期間にわたる戦いが楽しめるぞ。



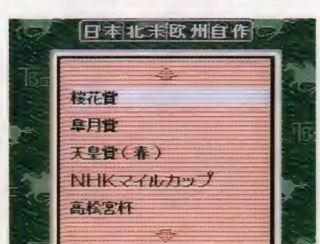
重賞レースに一回でも優勝していれば、ここでパスワードをもらうことができる



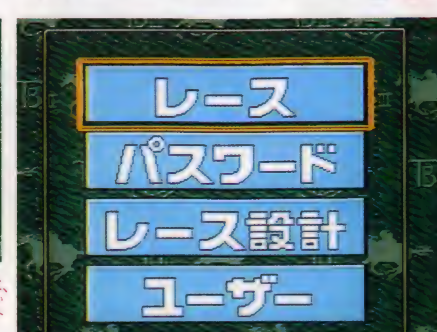
パソコン型のアイコンをクリックすると、育てた馬のパスワードが見られる画面に移るぞ

友達同士で最強馬決戦!!





あらかじめ用意されているレースは、どれも有名どころ。プレイヤー所有以外の、コンピュータの馬も手ごわいぞ!



「レース設計」でオリジナルレースを設定

サンプル入手!

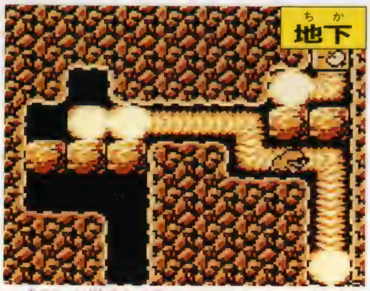
モグラ〜ニャ

GB 13色対応 | アクションパズル

任天堂
7月21日発売予定
3900円
4M+64KRAM

基本操作&レベル3までのボスが判明!

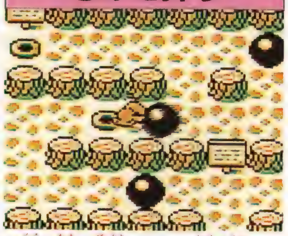
地上と地下の移動をうまく使い分けて進んでいく、面クリア型のアクションパズル。今回は、プレイキャラ"モグラ〜ニャ"の、基本となる操作を紹介する。操作は「穴を掘る」という特徴的なもののほか「ものを押す」「引く」や、敵への攻撃手段となる「ものを投げる」など、どれもクリアには欠かせない。また、レベル3までのボスキャラについても紹介するぞ。





地上が障害物で通れないときなどは、地下を行く! これが『モグラ〜ニャ』の特徴なのだ

ものを押す



黒い玉で出口をふさぐ壁を壊せば面クリア。玉の移動はコレが基本だ

穴は連続して掘ることもできる。ただし、掘りすぎて困ることもあるので注意が必要



穴を掘る



地下に潜りたいときはコレ。中には石があって掘れない場所もある



ものを投げる



ものをつかんで一定時間タメれば、投げ飛ばすことができる。敵にぶつければ倒せるぞ!



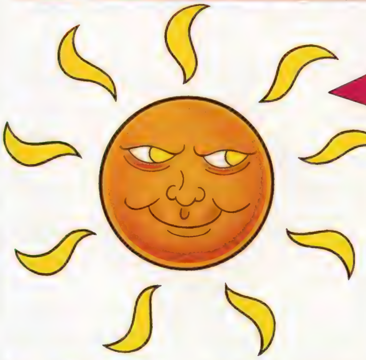
ものを引く



上のようなときは押してもダメ。押してダメなら…。その通り! 引いちゃいましょう!

各ボスキャラの攻撃法を紹介!

今回紹介するのは、レベル1〜3のボスキャラ「カンガルーン」「サンデス」「フンドーン」と、ボーナスステージでモグラ〜ニャの邪魔をする「じんべえ」の4体だ。ボスキャラは各レベルの最後の面に登場。それぞれ個性的な攻撃を仕掛けてくるので、ここでは、それも踏まえて紹介していくぞ。



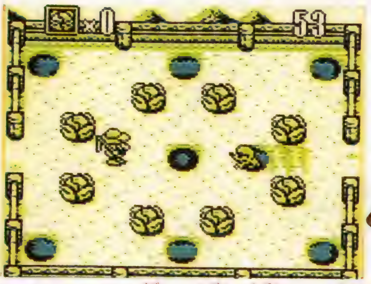
サンデス

レベル2のボスはモグラ〜ニャの大敵ともいえる、お日さま。本人いわく、明るいのが取り柄らしいが目は危ない。画面全体に効果がおよぶフラッシュ攻撃に注意!



カンガルーン

ジャンプが得意なレベル1のボス。グローブ姿からパンチで攻撃すると思いきや、そうではない。おなかのポケットからリンゴを出して、モグラ〜ニャに投げつけてくるぞ



「じんべえ」の動きは意外に素早い! 時間内にすべてのキャビッジを穴に落とせるかな?



じんべえ

ボーナスステージに登場の彼は、何を隠そう、このゲームの舞台「じんべえランド」の主。モグラ〜ニャをクワで攻撃してくるほか、掘った穴を埋めちゃう!



フンドーン

レベル3のボスは、その体重を活かしてモグラ〜ニャを潰しにかかる。ジャンプしてからの踏みつけ攻撃は驚異的! さらに、空中で分身することもできるらしいぞ!

NEW RELEASE INFORMATION 新作ゲームカレンダー

8月9日	赤ずきんチャチャ	トミー	7800円
	牧場物語	パック・イン・ビデオ	7800円
	スーパーパワーリーグ4	ハドソン	7980円
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	ヘクト	8000円
30日	大戦略エキスパートWWⅡ	アスキー	未定
下旬	本家 SANKYO FEVER		
	実機シミュレーション3	BOSSコミュニケーションズ	7480円
未定	ナンバーズパラダイス	アクレイムジャパン	8800円
	必殺パチンココレクション4	サンソフト	9980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	アクシズ戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	バビロニア建国戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕激走戦隊カーレンジャー		
	全開！レーサー戦士	バンダイ	3980円
9月13日	実況パワープロレスリング'96	コナミ	7980円
中旬	Parlor！ Mini 3	日本テレネット	4900円
20日	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～	アスキー	9800円
27日	サラブレッドブリーダーⅢ	ヘクト	未定
未定	モンスタニア	パック・イン・ビデオ	未定
	マジカルドロップ2	データイースト	9800円
	〔ST〕クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン	バンダイ	3980円
	〔ST〕美少女戦士セーラームーン		
	セーラースターズ		
	ふわふわパニック2	バンダイ	3980円
10月未定	忍たま乱太郎　スポーツ（仮称）	カルチャーブレーン	6980円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
12月6日	ミニ四駆　シャイニングスコーピオン		
	レッツ＆ゴー	アスキー	未定
12月20日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	未定
発売日未定	タワードリーム	アスキー	未定
	義経伝説	アスキー	未定
	G・O・D	イマジニア	未定
	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリー　スカンク	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン		
	ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…	エニックス	未定
	勾玉伝説	エニックス	未定
	ストリートファイターZERO 2	カプコン	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ピノキオ	カプコン	未定
	ポカホンタス	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ		
	ウォー　オブ　ザ　ジェム	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	ケイエスエス	未定
	ウイニングポスト2　プログラム'96	光栄	9800円
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパン	未定
	MASK　マスク	東宝	未定
	サウンドファンタジー	任天堂	未定
	マーヴェラス（仮称）	任天堂	未定
	ボンバーマンビーダマン（仮称）	ハドソン	未定
	〔ST〕SUPER TETRIS 2＋BOMBLES	バンダイ	未定
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

ゲームボーイ

7月21日	〔13色〕ナムコギャラリーVOL.1	ナムコ	3980円
	〔13色〕モグラ～ニャ	任天堂	3900円
	〔13色〕ボンバーマンコレクション	ハドソン	3980円
下旬	〔13色〕不思議のダンジョン		
	風来のシレンGB　―月影村の怪物―	チュンソフト	3900円

ニンテンドウ64

9月中旬	Qu-on-pa	T&Eソフト	未定
発売日未定	ダイナマイトサッカー（仮称）	イマジニア	未定
	超空間ナイター		
	プロ野球キング（仮称）	イマジニア	未定
	マルチレーシング（仮称）	イマジニア	未定
	ドラえもん（仮称）	エポック社	未定
	ブレードアンドバレル（仮称）	ケムコ	未定
	ゴエモン　アドベンチャー（仮称）	コナミ	未定
	ゴルフ（仮称）	コナミ	未定
	サッカー（仮称）	コナミ	未定
	ベースボール（仮称）	コナミ	未定
	麻雀（仮称）	コナミ	未定
	ウェーブレース64（仮称）	任天堂	未定
	カービィのエアーライド（仮称）	任天堂	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007（仮称）	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG 2（仮称）	任天堂	未定
	スーパーマリオカートR（仮称）	任天堂	未定
	スターウォーズ：シャドウズ・		
	オブ・ジ・エンパイア（仮称）	任天堂	未定
	スターフォックス64（仮称）	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定
	ブラストコープス（仮称）	任天堂	未定
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定
	MOTHER 3（仮称）	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮称）	ハドソン	未定

スーパーファミコン

6月28日	西陣パチンコ物語2	ケイエスエス	10800円
	す～ぱ～なぞぷよ通		
	ルルーの鉄腕繁盛記	コンパイル	6800円
	Parlor！ Mini 2	日本テレネット	4900円
	空想科学世界ガリバーボーイ	バンダイ	9800円
	TRAVERSE	バンプレスト	7800円
	〔ST〕SDウルトラバトル　ウルトラ伝説	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDウルトラバトル　セブン伝説	バンダイ	3980円
	〔ST〕ぽいぽい忍者ワールド	バンダイ	3980円
	パズル　忍たま乱太郎	カルチャーブレーン	6980円
7月19日	スターオーシャン	エニックス	8500円
	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	コナミ	7500円
	スーパートランプコレクション2	ボトムアップ	5800円
	海のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	7800円
	〔ST〕ゲゲゲの鬼太郎　妖怪ドンジャラ	バンダイ	3980円
26日	レナスⅡ	アスミック	9980円
	シムシティJr.	イマジニア	9800円
	エナジーブレイカー	タイトー	7980円
	スプリガン・パワード	ナグザット	9800円
	アースライト　ルナ・ストライク	ハドソン	7980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	一年戦争記	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	グリプス戦記	バンダイ	3980円
下旬	テーブルゲーム大集合！		
	将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	バリエ	6800円
8月2日	忍たま乱太郎　すぺしゃる（仮称）	カルチャーブレーン	7800円
	大貝獣物語Ⅱ	ハドソン	8200円

すごいへべれけ

byうっちー



次号予告

夏休み前、重点パワフル攻略号。まだまだ遊べる『スーパーマリオ64』『パイロットウイングス64』の追跡攻略はもちろん、『スターオーシャン』別冊付録、『風来のシレンGB』ポイント攻略etc.…これはもう、夏休みまで待てない!?

ファミマガ64

1996 No.2 7月26日号

7月12日発売

8月9日	〔13色〕桃太郎コレクション	ハドソン	3980円
上旬	〔13色〕スーパーチャイニーズランド 1・2・3 ダッシュ	カルチャーブレーン	未定
23日	〔13色〕熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	タカラ	4500円
下旬	〔13色〕パズル 忍たま乱太郎（仮称）	カルチャーブレーン	未定
9月未定	〔13色〕SD飛龍の拳Ⅱ（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕バーチャル飛龍の拳GB（仮称）	カルチャーブレーン	未定

バーチャルボーイ

発売日未定	ドラえもん	エポック社	未定
	バーチャルプロ野球'96	ケムコ	未定
	スターシード	ココナッツジャパン	未定
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパン	未定
	アウト オブ ザ デスマウント（仮称）	J・ウィング	未定
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	バップ	未定
	ヴァーチャル・ガンマン	ビクターエンタテインメント	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

ゲーム機本体・周辺機器

6月28日	スーファミターボ	バンダイ	3980円
7月21日	ゲームボーイポケット	任天堂	6800円

再発売

	<スーパーファミコン>		
7月上旬	音楽ツクール"かなでーる"	アスキー	7800円
	サウンドノベルツクール	アスキー	8200円
7月19日	パズルボブル	タイトー	6800円
	<ゲームボーイ>		
7月19日	〔13色〕ONI Ⅴ	バンプレスト	4980円(込)
	〔13色〕第2次スーパーロボット大戦G	バンプレスト	5980円(込)
	〔13色〕ぷよぷよ	バンプレスト	3980円(込)
7月21日	〔13色〕スペースインベーダー	タイトー	3000円
	〔13色〕人生ゲーム	タカラ	4660円
	〔13色〕熱闘キング・オブ・ファイターズ'95	タカラ	4500円

カレンダー早耳情報

●光栄から発表された新タイトル『ウイニングポスト2 プログラム'96』は、システムは『2』と同じで、データが新しいものへと更新されている。価格は12800円から9800円へと変更され、グッとお手ごろになった。

●ハドソンから発売される『ビーダマン(仮称)』が『ボンバーマンビーダマン(仮称)』へとタイトル変更。文字通り、ボンバーマンの形のビーダマンで玉を撃ち合うものになるらしいぞ。

●8月上旬発売予定となっていたアスキーの『タワードリーム』が、発売日未定へと逆戻りしてしまった。

●ゲームボーイポケット発売に向けて、新タイトルだけでなく再発売タイトルも充実。これまで買おうかどうか迷っていたタイトルがあったら、この機に買ってしまえばもう安心だね。

カレンダーの見方

6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円
発売日	タイトル	メーカー	価格

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応、〔ST〕とあるのはスーファミターボ専用カートリッジです。





最新データを搭載。感動のドラマを作るのは、キミだ!



新人選手を育成するサクセスモード。一軍に昇格させてアレンジチームで使おう!



6人まで参加できるリーグ戦モード。しかも、リーグ編成が自由になった！



14チームまで作れるアレンジチーム。キミだけのドリームチームを作ろう！



KONAMI
じっきょう パワフルプロやきゅう
'96 かいまくばん
実況パワフルプロ野球'96開幕版™
最新データ搭載で
プロ野球'96年シーズンに対応。
7月19日
発売予定
メーカー希望小売価格
7,500円
(税別)
制作
プロダクション
ダイヤモンド ヘッド
DIAMOND HEAD
PRODUCTION
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
東京ドーム公認/© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社) 日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用
'96コナミときめきティーン
栗林 みえ
実況担当 ABCスポーツアナ安部憲幸
RESPONSE SOUND SYSTEM
RESPONSE SOUND SYSTEMとは
波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の実況中継を完全に実現させたコナミオリジナルサウンドシステムです。
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田 1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ファミマガ64
1996 7月12日号 NO.1
第3種郵便物認可 平成8年7月12日発行 第12巻第12号（通巻251号）
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱ 発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633
編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
特別定価540円（本体524円）

雑誌 27712—7／12 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027712070540